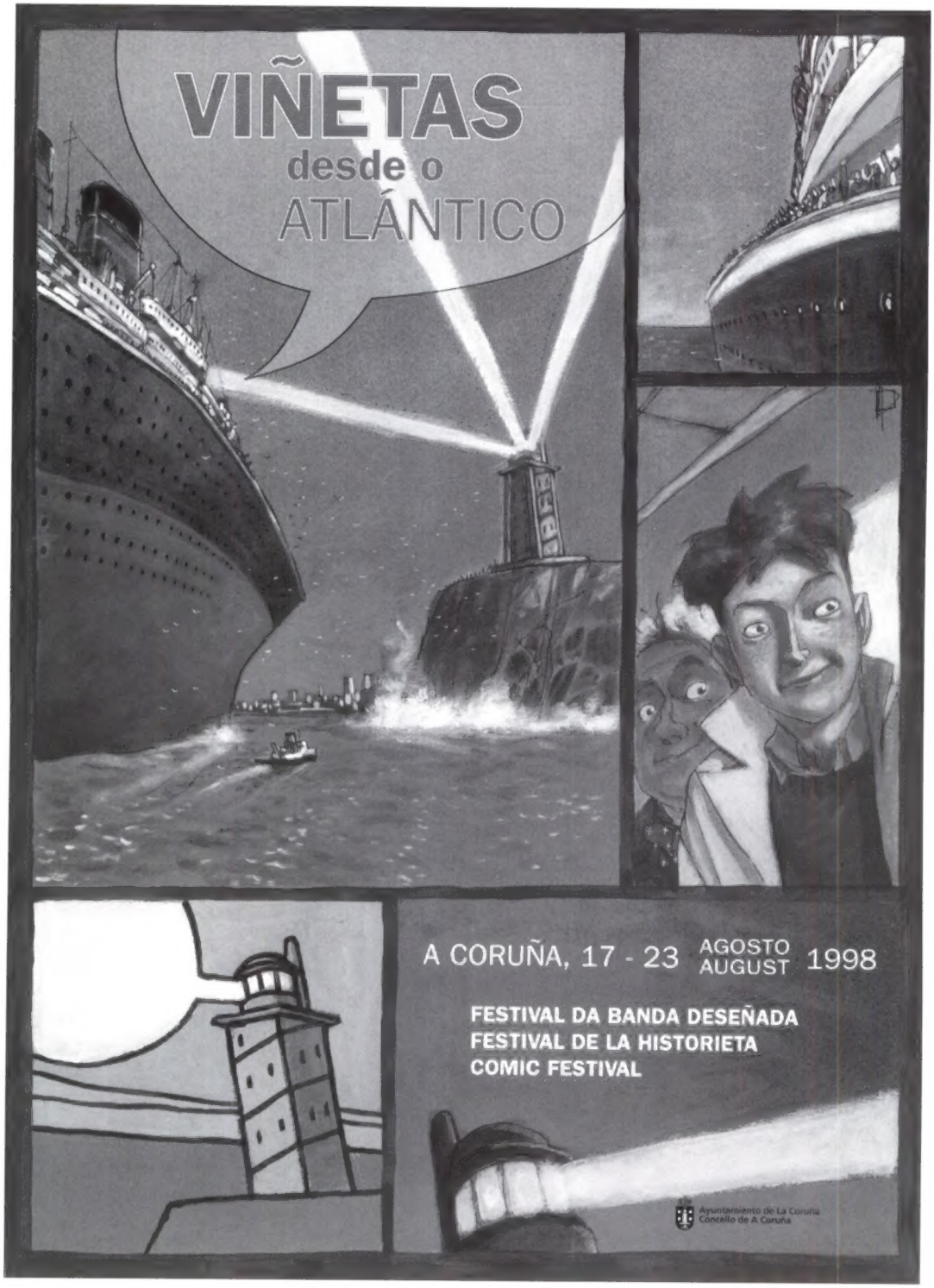
d a v e

U

julio 1998 375 ptas

#11


VIÑETAS
desde o
ATLÁNTICO
A CORUÑA, 17 - 23 AGOSTO AUGUST 1998
FESTIVAL DA BANDA DESEÑADA
FESTIVAL DE LA HISTORIETA
COMIC FESTIVAL
Ayuntamiento de La Coruña
Concello de A Coruña

U, EL HIJO DE URICH #11
julio 1998

EDITA
Camaleón Ediciones

DIRECCIÓN
Santiago García y David Muñoz

REDACCIÓN
Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras y Enrique Vela

COLABORADORES
José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Enrique Bonet, Edén, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Ray Mescallado y Yexus.

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Bustos y José María Méndez

PORTADA
Ilustración de Dave McKean

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

FOTOLITOS
Dados Grup 2, S. L.

IMPRESIÓN
Aleu S. A.

DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

PEDIDOS NÚMEROS ATRASADOS
El Boletín
Carlos González Fernández
Cerdeña 112, 3º 4ª
08018 Barcelona

CAMALEÓN
Camaleón Ediciones
c/Vent 41, Bº
08031 Barcelona
camaleon@lix.intercom.es

sumario

4 NEWS
Llega Expocómic '98, la Feria de Madrid • Se fue el Saló de Barcelona

16 LA INDUSTRIA HABLA: LA CÚPULA
Abrimos ronda de charlas con los que manejan el cotarro. Para empezar, Hernán Migoya nos cuenta las cosas de La Cúpula

23 EL PRIMO AMERICANO
¿Tiene futuro el Mercado Directo? Mescallado aborda un tema candente ahora mismo

24 EL CHIVATO
Nos acercamos a Francia para que Pepe Gálvez nos presente a Blutch

26 DAVE MCKEAN
La publicación de Cages es una excusa para conocer al que para muchos es sólo el portadista de Sandman. José María Méndez nos introduce en su mundo.

31 MCKEAN EN SUS PROPIAS PALABRAS
Nos hacemos eco de la voz del artista

38 CAGES
Una obra monumental repleta de pistas que David Muñoz ha rastreado

40 BOCETOS Y DIBUJOS RAROS
El trazo de McKean puede ser insólito

44 TÉ PARA DOS
La mayor parte del trabajo de McKean en el cómic se ha desarrollado en colaboración con Neil Gaiman. Francisco Naranjo sigue los pasos de esta sociedad

48 PORTAFOLIO: SERGIO GARCÍA
No todos los emigrantes parten rumbo a Estados Unidos. Sergio García cruzó la frontera francesa y Enrique Bonet ha hablado con él

52 ARE YOU TALKIN' TO ME?
La palabra del respetable

58 RESEÑAS
Bone • Claus y Simón • Come Yuca • Los cómics gay • El Demonio Rojo • Detective Conan • Gran Circo Capuccino • Ikkyu • Maremagnum • La narración gráfica • La parejita • Pussey! • El último recreo

82 TIRAS
Siempre una sorpresa

Se prepara la Feria del Cómic de Madrid para noviembre

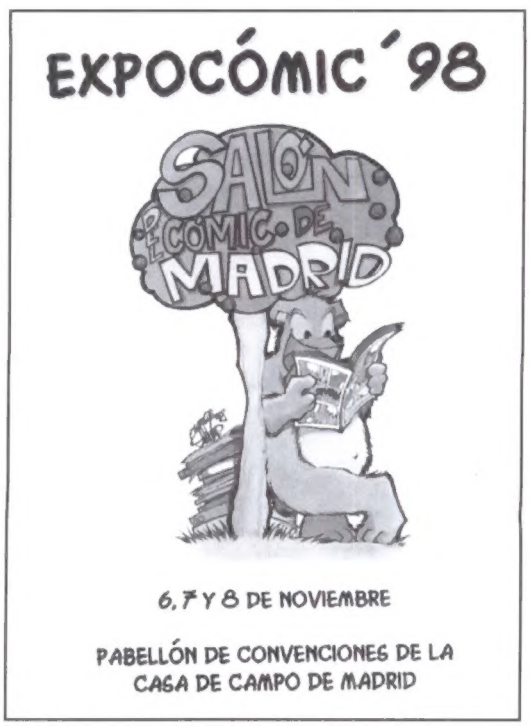
Una vez más nos hacemos eco de un proyecto de certamen madrileño en torno a la historieta, algo que parece una quimera, a tenor del rosario de fracasos con que se han saldado todas las iniciativas encaminadas a consolidar un Salón del Cómic en la capital española [consultar la información exhaustiva dedicada al tema en *U* números 6 y 7]. Tras no haber tocado puerto el intento capitaneado por Federico Moreno Santabárbara el año pasado, una nueva propuesta comienza a cobrar consistencia. Expocómic '98 la Feria del Cómic de Madrid, impulsada por Paul de Munk, un empresario oriundo de Amberes afincado en España y vinculado al mundo de la historieta, tiene previsto perder la virginidad entre los días 6 y 8 de noviembre de 1998 en el Pabellón de Convenciones que IFEMA posee en la Casa de Campo de Madrid.

Paul de Munk ya mostró en su momento interés por participar en la organización del Primer Festival Internacional del Comic de Madrid. Si bien Federico Moreno Santabárbara contó con él en primera instancia, los compromisos adquiridos por éste con Shilóh Comunicaciones (empresa privada dedicada a la orquestación de campañas promocionales cuya desintegración dio al traste con la iniciativa) hicieron que el primero se desvinculara amistosamente del proyecto. Su interés en estimular y difundir la afición a la historieta y sus derivados en Madrid le ha llevado a recoger el testigo. Junto al belga, director de la Feria, Vera Herrero Mercader, coordinadora del equipo de prensa y Natasha Tsingos Ordóñez, encargada de actividades, completan el trío rector que, auxiliado por un equipo de asesores legales y financieros y contando con la colaboración de Ficomic, pretende sacar adelante un salón que aspira a convertirse en punto de encuentro de profesionales y aficionados. Para ello cuenta con una vertiente comercial, representada por las consabidas casetas de editores, distribuidores y librerías especializas, y otra lúdico-cultural en forma de exposiciones, proyecciones cinematográficas y presencia de autores.

ACTIVIDADES

Es en el ámbito mercantil donde más se ha hecho notar la cooperación de Ficomic, organismo encargado de mediar entre los organizadores y las empresas del ramo. Una vez Planeta-DeAgostini confirmó la reserva de espacios y la presentación de novedades en el transcurso del evento, la totalidad de editoriales españolas de tebeos (La Cúpula, Ediciones B, Camaleón, Glénat España, Dude...) hicieron lo propio. A estos expositores hay que añadir un área reservada a *fanzines*, a cuyos coordinadores está previsto hacer llegar los pases de prensa pertinentes.

Por lo que respecta a acontecimientos lúdicos y culturales, los organizadores están perfilando un calendario de actividades que satisfagan a todo visitante que acuda al recinto. En el capítulo de exposiciones, aquella que se encuentra en un estado de gestación más maduro es la que bajo el título *El mundo del Eternauta* presentará originales de dicha serie, obra de Héctor G. Oesterheld y Francisco Solano López, junto a ilustraciones sobre la misma realizadas por diversos dibujantes argentinos. A ella hay que sumar otras dos, dedicadas a productos de mercadotecnia vinculados al manga y al universo de *La Guerra de las Galaxias* respectivamente. Está prevista la proyección de un ciclo de películas de animación japonesa que trasladan a la pantalla tebeos del país del Sol Naciente,



OVAs inéditas por estos pagos, y de un maratón cinematográfico cuyo contenido aún estaba por determinar en el momento de redactar estas líneas. Para el mismo se barajaban dos opciones: ciencia-ficción de serie B o adaptaciones de historieta al séptimo arte. También está programada la celebración de mesas redondas. Entre las mismas una, al parecer ineludible en cualquier evento que en torno a los tebeos tenga lugar en nuestro país, dedicada al análisis de la situación del mercado. En caso de concretarse todas las actividades previstas, la superficie del Pabellón de Convenciones de IFEMA quedaría pequeña. Sobre todo porque la sala de proyecciones que se pretende habilitar, con cien localidades, reduciría sensiblemente la capacidad del inmueble. A fin de solventar esta contingencia se pensó en levantar una carpa anexa, pero el alto coste de la misma aconsejó buscar un emplazamiento alternativo. De hacerse necesario contar con más espacio, la ubicación de la Feria del Cómic de Madrid seria el Palacio de Cristal de la Casa de Campo.

INVITADOS

El baremo empleado habitualmente por el aficionado medio para valorar un salón es la nómina de invitados del mismo. En este sentido parece que responsables y editoriales están realizando un esfuerzo que aún no sabemos a ciencia cierta si se verá recompensado. A la asistencia segura de Francisco Solano López, Horacio Altuna, Luis Royo, Cels Piñol y Carlos Javier Olivares, creador de la mascota de la Feria, hay que sumar la de la práctica totalidad de autores nacionales que han visto sus series publicadas en el sello Laberinto y bajo los logos de Camaleón y Dude y, a buen seguro, de todo historietista que resida en Madrid. Se están realizando gestiones para contar con Sergio Aragonés, Alex Ross, Frank Miller, Arthur Adams, Alant Grant y Francisco Ibáñez, todos aún por confirmar. De las declaraciones efectuadas por Paul de Munk se desprende que los dos citados en último lugar son quienes ofrecen más garantías de acudir a la cita (textualmente, "un 80% de posibilidades y creciendo"), mientras que los nombres de Miller y Adams despiertan menos esperanzas.

FINANCIACIÓN

El presupuesto económico de un proyecto de la envergadura y las ambiciones de la Feria del Cómic de Madrid, como se desprende de la entrevista a Jordi Sánchez Navarro publicada en este mismo número, no puede substraerse al apoyo financiero de instituciones públicas o privadas si quiere consolidarse y tener continuidad. Los ingresos obtenidos en concepto de alquiler de expositores y venta de entradas no permiten afrontar los gastos generados. Aunque se estaban buscando subvenciones institucionales y/o patrocinio privado, los contactos establecidos por Paul de Munk y su equipo aún no habían fructificado a principios de junio, cuando la redacción de *U, el hijo de Urich* contactó con él.

A simple vista, parece que la eterna promesa de un salón del cómic en Madrid puede cumplirse. La orfandad de acontecimientos de este tipo que sufren los aficionados de la capital y su área de influencia no sólo hacen deseable el éxito de la empresa, sino también su continuidad. Es posible que la primera edición adolezca de fallos organizativos; que semeje ser fruto de la improvisación; que pueda ser acusada de modestia y dispersión. Pero bien podría ser la piedra sobre la que edificar un certamen anual que reúna profesionales, aficionados y público en general.

Esperamos que nuestras páginas futuras, como lamentablemente ya ocurriera con las pretéritas, no deban enfrentarse al deber doloroso de hacerse eco de un nuevo fracaso.

Nota: todas aquellas personas que deseen recabar mayor información o ponerse en contacto con la organización de la Feria del Cómic de Madrid tienen a su disposición un teléfono/fax con número (91) 804-41-05.

Eduardo García Sánchez

¿DÓNDE ESTÁN LAS INSTITUCIONES?

De nuevo queda en evidencia el desprecio que el Ayuntamiento y Comunidad Autónoma de Madrid sienten por la historieta, más que nunca considerada como producto subcultural infantiloide. Hasta donde el abajo firmante tiene noticia, la única iniciativa reciente vinculada con el medio y estimulada directamente por un Departamento de Cultura de alguno de estos órganos de gobierno han sido las representaciones teatrales de *El Guerrero del Antifaz* que los domingos por la mañana, destinadas a un público infantil y amortizando vestuario y escenarios de *La Venganza de Don Mendo*, difundían una ideología más que trasnochada desde el escenario del Teatro Municipal. Una vez más, al parecer, los rectores madrileños se inhiben a la hora de impulsar la producción y la difusión del tebeo en el ámbito geográfico del que son responsables, foco de consumo que tiene un peso específico importante a nivel nacional. Ayuntamiento de Barcelona y Generalitat de Catalunya pueden tener mayor interés en que la industria historietística salga adelante, puesto que casi la totalidad se encuentra afincada en su territorio. No obstante, la práctica ausencia de editoriales dentro de las fronteras de su administración no exime a los gobernantes madrileños de descuidar una manifestación cultural que, como muchas otras, consideran poco rentables desde un punto de vista político. Cuando uno tiene noticia del empeño puesto por el Ayuntamiento de A Coruña, con su primer edil al frente, en promocionar *Viñetas desde o Atlántico* (ver crónica del XVIº Saló Internacional del Còmic en este mismo número), no puede sentir más que una mezcla de sana envidia y frustación.

E. G. S.

La capital de los tebeos

Una crónica del XVI Saló Internacional del Còmic de Barcelona

Texto: Santiago García
Fotografías: David Muñoz

Si el Saló no existiera, habría que inventarlo. Convergencia de todas las corrientes y generaciones que forman el mundo de la historieta española, el Saló no ofrece más luces ni sombras que las que da la profesión y la industria del tebeo en nuestro país, reflejando con meridiana exactitud la grandeza y miseria de todos los elementos que lo integran. Hablando en plata: el Saló de Barcelona es la encarnación, efímera y tumultuosa, del cómic español.

La 16ª edición del Saló Internacional del Còmic de Barcelona se celebró entre los días 7 y 10 de mayo de 1998 en la Estación de Francia. Según datos facilitados por la organización, durante los cuatro días 80.000 personas visitaron los 150 stands, en los cuales se reunían 86 expositores y 21 fanzines. Junto a la actividad meramente comercial del Saló, también existió una oferta cultural consistente en siete exposiciones, varias mesas redondas y ruedas de presentación de novedades editoriales y un Forum titulado *Historieta: un medio fronterizo*. Los invitados estelares en esta ocasión fueron Stan Lee y Gilbert Hernandez. Al igual que todos los años, el Saló otorgó sus premios, que este año fueron obtenidos por Víctor Mora (Gran Premio), *El Pie Frito*, de Miguel Calatayud (Mejor Obra Nacional); *El prolongado sueño del Sr. T*, de Max (Mejor Guión); María Colino (Autora Revelación); *El Club de Sangre*, de Charles Burns (Mejor Obra Extranjera) e *Idiota y diminuto* (Mejor Fanzine).

EL AMBIENTE

La muchedumbre que anega los andenes de la Estación de Francia, la enorme variedad de mercancías que se exponen en cada stand, incluyendo no sólo toda clase de tebeos de cualquier origen o estilo, sino un *merchandising* cada vez más completo y la aparición de nuevos expositores -editores, tiendas, distribuidores- con nuevas ofertas, parecen desmentir los fúnebres cánticos que durante todo el año anuncian la defunción de la historieta en España. El nivel de actividad que se observa en el Saló no diremos que es impresionante, pero sí que es un nivel de actividad, y por lo tanto una prueba palpable de que existe vida, no sólo en este medio, sino en esta industria. De hecho, ése era el mensaje que se transmitía entre los profesionales de la cosa. Podríamos describirlo como un optimismo moderado, un cierto deseo de dejar atrás el discurso derrotista. Ahora falta por saber si es un optimismo fundado o simplemente que todo el mundo está harto de llevar tanto tiempo hablando de lo mal que están las cosas y por puro aburrimiento hemos entrado en otro ciclo de opinión sin que el estado del negocio haya cambiado en ningún aspecto.

El hecho más significativo del Saló pasó inadvertido para la mayoría: en el stand de Camaleón, por primer año, no se vendía. El experimento fue positivo para Camaleón: sus rectores vivieron el Saló más relajados y pudieron dedicarse plenamente a tareas de representación y promoción, y atender cómodamente a autores, prensa, profesionales y aficionados. A cambio, renunciaron a los jugosos ingresos por ventas, pero de todas maneras, según nos informaba Alex Samaranch, consiguieron agotar todos sus productos en distribución a las librerías. Los demás stands de editoriales, como todos los años, se consagraron a la actividad comercial más desenfrenada, con el consiguiente desgaste de sus redactores y técnicos editoriales, que no dan abasto para cumplir con las funciones que les son propias y, además, ejercer de libreros. La tan esperada editorial asturiana Dude también tuvo su stand, modesto de tamaño pero siempre bullicioso con intensa actividad.

Para el público, claro, la película es distinta. El público vive para el baño de novedades -que este año fue una auténtica riada- y para escarbar en los stands más inaccesibles en busca de algún peluche de Totoro o un *Mr. Miracle* americano de Kirby. El esplendor que desprenda el Saló dependerá en gran medida del despliegue de invitados especiales, y en ese sentido este año, especialmente comparado con el anterior, dio una impresión muy pobre. En todo caso, con o sin invitados extranjeros de renombre, parece improbable que nadie hubiera podido disputarle el título de triunfadores a los dos grandes firmadores del Saló. Uno el de siempre, Ibáñez, que, incombustible, acumula colas escalofriantes cada vez que se pone a dedicar álbumes en el stand de Ediciones B. Ibáñez todo lo que toca lo convierte en oro

(incluso el *U* que le dedicamos ha sido el más vendido) y sigue manteniéndose a la cabeza en la carrera de las ventas con muchos cuerpos de ventaja. El otro, Cels Piñol, por el contrario, es una presencia emergente que empieza a demostrar que su popularidad como figura del medio puede tener una traducción comercial insospechada en el material que está empezando a publicarle Planeta-DeAgostini. Si bien Piñol ya está vendiendo tanto como los superhéroes de más éxito de la casa (*Spawn*, *Patrulla-X*), ahí no se acaban sus ambiciones. En el Saló presentó un CD de música de baile como parte de la oferta de *merchandising* que se completa o completará, según el caso, con juegos de rol, videojuegos y otros productos, en un caso insólito para un autor de cómic español.

Pero Ibáñez y Piñol son de casa, y los que de verdad arma revuelo -aunque a la postre interesen menos- son los visitantes de fuera. Es por eso quizá que lo que de puertas adentro se vivía como un Saló cálido y animoso, de puertas afuera quedó como un Saló desangelado.

Beto Hernandez

LOS INVITADOS

La crónica del Saló de 1997 la titulamos *El Saló de las estrellas* (*U* #5, julio 1997), y no era para menos. Neil Gaiman, Jim Lee y Peter Bagge completaban un trío de ases no sólo de primera línea, sino que además cubría los tres segmentos del mercado más populares del momento. Añadida la presencia de Carlos Pacheco, se completaba un 15º Saló con tráfico pesado de figuras entre las que había sitio incluso para artistas menos populares como Julie Doucet. Pero aquello no fue el inicio de una tendecia, como se ha demostrado este año, sino un simple espejismo. De la abundancia se pasó a la carestía, y sólo dos autores extranjeros nos visitaron.

Beto Hernandez había ganado el Premio a la Mejor Obra Extranjera en 1997 con *Río Veneno*, y por lo tanto protagonizaba una de las exposiciones. Su presencia era poco menos que obligada, pero su repercusión no tuvo nada que ver con la que provocó Peter Bagge doce meses antes. La expectación que rodea a los autores reproduce con toda fidelidad ni más ni menos que las ventas de sus obras, y Beto Hernandez pasó desapercibido, no sólo para el público, sino también para los medios, los fanzines y los profesionales, que le prestaron poca atención.

El plato fuerte era Stan Lee, al cual se aguardaba con una mezcla de reverencia, temor y escepticismo como si a veces fuera a llegar el Papa y otras veces Iggy Pop. Lee, con 75 años cumplidos y todavía santo y seña de Marvel, pasó el jueves por Madrid para celebrar una patética entrevista en *Lo Más Plus* con Fernando Schwartz y Máximo Pradera que sirvió para recordar a quienes lo hubiesen olvidado que la historieta sigue sumergida hasta las orejas en un ghetto subcultural infantiloide por lo que respecta a los medios de comunicación generales, que son quienes deciden nuestra posición en el mundo. No más brillante resultó la rueda de prensa celebrada en el Saló. En primer lugar, por las instalaciones y la organización. Un diminuto cuchitril anexo a la cafetería de profesionales, desprovisto de micrófono y también de insonorización contra las llamadas de megafonía de la estación (que, para quienes no la conozcan, es una estación de ferrocarril que sigue en perfecta actividad) donde nos apiñábamos unas quince personas fue el recinto elegido. No sé si fue más bochornoso lo siguiente: dado que la intérprete de Lee no ofrecía demasiadas garantías, de entre los asistentes salió un estudiante de Traducción e Interpretación que se prestó a facilitar el entendimiento. Al menos, no se cayó la portería.

En esta limitada rueda de prensa había presentes representantes de *Slumberland*, *Dolmen*, *Bronze* y *U*, pero los medios especializados

García de Clueca y Losillo, en persona

apenas tuvimos ocasión de intervenir ante las preguntas de la prensa general, entre las cuales dos perlas ejemplares fueron "*¿Por qué los superhéroes van siempre en pijama y por qué a Hulk no se le rompen los pantalones?*" y "*¿Usted cree que Leonardo DiCaprio es un buen Spider-Man?*" Por supuesto, la curiosidad de los periodistas se dirigió principalmente hacia Hollywood, y Lee contestó a todo con un hilillo de voz y con su legendaria facilidad para hablar sin decir nada, repitiendo las mismas declaraciones que todos los aficionados al cómic venimos leyéndole desde hace treinta años, aunque quizás con menos chispa e ingenio del esperado. Ya tiene valor que se trague los kilómetros que se tragó para promocionar la empresa, pero por más que lo intente, no puede disimular el peso de los años. Escuchar a Lee una vez más explicando el Método Marvel de trabajo o hablando de cómo sería el personaje que él crearía para los 90 no dejaba de tener cierta semejanza con ver a los Rolling Stones cincuentones tocando *Satisfaction* en directo. Media hora después, todo había terminado para gran decepción de los escasos aficionados Marvel que acudimos al acto.

Al menos, Lee atrajo a la prensa como no la atrajo ningún invitado del año anterior. Faltaba por ver, eso sí, la respuesta del público, que mayoritariamente ha leído más a Jim Lee que a Stan Lee. Y fue precisamente el contacto con el público el que quedó pendiente. Lee, que había venido acompañado por Joseph Calamari, presidente de Marvel, tenía previsto su regreso a Estados Unidos para el domingo por la mañana. El sábado iba a ser el gran día, con sesiones de firmas y el "encuentro con el público", es decir, una versión popular de la reducida rueda de prensa del viernes. Pero el sábado amaneció con una desagradable sorpresa que provocaría el caos y el nerviosismo organizativos y, finalmente, la gran desilusión. Calamari y Lee habían recibido una llamada urgente de Marvel y tenían que regresar de inmediato a Nueva York, con lo que se suspendía el programa de actos anunciado. El mismo sábado por la mañana, Lee improvisó una sesión de firmas a toda velocidad que pilló por sorpresa al público que contaba con verle a las cuatro de la tarde y partió a toda velocidad hacia el aeropuerto. Los aficionados que confiadamente acudieron por la tarde para conocer en persona al mítico guionista, se encontraron con que Lee, como Elvis, "*had left the building.*" Alejandro Martínez Viturtia, editor Marvel de Forum que acompañó a Lee durante toda su visita, comentaba que "*Ha sentido muchísimo tener que marcharse precipitadamente, porque estaba muy contento, pero no ha habido más remedio. De todas maneras, ha estado encantador.*" No obstante, la desaparición anticipada de Lee dejó un mal sabor de boca y una resaca de disgusto que empañó la percepción del Saló de puertas afuera, de la que hablábamos antes. Este año Stan Lee era la gran baza promocional del Saló, y no es que no estuviera a la altura, es que hizo mutis por el foro de la manera más frustrante.

LAS EXPOSICIONES

En un año en que Barcelona está engalanada de exposiciones viñeteras (*12X21, Ciudad y Comic, Alfons López. 30 anys de vinyetes, Tebeos del Antiguo Egipto*, para más información véase *U*#10), el Saló no quiso ser menos y ofreció siete a sus visitantes. Por un lado estaban, como siempre, las dedicadas a los ganadores de los premios del año anterior. Al igual que en otras ocasiones, éstas se situaron en el claustrofóbico decorado de unos vagones de tren. La de Enrique Ventura (Gran Premio 1997) ofrecía muestras de su extensa y variada carrera, lo que es tanto como decir que casi eran varias exposiciones en una. La de *El Artefacto Perverso*, de Felipe Hernández Cava y Federico del Barrio (Mejor Obra y Mejor Guión 1997) sirvió para demostrar lo minoritario de los premios del Saló, cuestión que queda ejemplificada en el comentario cazado al vuelo de uno de los visitantes: "*Frank Miller ha revolucionado el cómic en blanco y negro.*" La de *Río Veneno* (Mejor Obra Extranjera 1997) resultó particularmente interesante porque nos permitió acceder a los originales de Beto Hernandez, repletos de correcciones, rectificaciones, añadidos y enmiendas que muestran cuánto trabajo y cuánta reescritura hay debajo de la limpia perfección de sus obras. En la exposición dedicada a Albert Monteys (Autor Revelación 1997), junto a un buen puñado de originales -algunos todavía inéditos-, llamaron la atención un par de hermosas figuras de García de Clueca y Losillo y del Niño Mina. Si bien esta exposición era acogedora y amable, reflejando así perfectamente el espíritu de Monteys, se echaban en falta en ella los siempre necesarios textos informativos.

La oferta se enriquecía con otras tres exposiciones. La primera de ellas, *Ciencia ficción o Tecnologías del futuro. La tecnología en los comics de los años cincuenta*, era una producción ajena al Saló que se acogía en su recinto durante esos cuatro días. La segunda, *Homenaje a Josep Toutain*, era más curiosa que completa. En ella se podían encontrar fotos y artículos de lo más peculiares, desde Toutain posando para una portada de *1984* hasta el rótulo del *Comix*

Internacional o la máscara de Tío Creepy, por no hablar de varias planchas que dejaban testimonio del Toutain dibujante, pero el conjunto resultaba un tanto escaso, sobre todo si tenemos en cuenta que con su fallecimiento Toutain ha sido ascendido por la oficialidad de la industria del cómic a la categoría de santo padre de las viñetas, mientras que Raf, Iranzo, Buylla o Martz-Schmidt, todos ellos también muertos durante el último año, no merecían ningún recuerdo en este Saló. Pero ya se sabe que pesa más el empresario que el artista.
Completaba las exposiciones una titulada *Superhéroes yankis made in Spain*, que provocó el sonrojo generalizado. La muestra, dedicada a nuestros cada vez más numerosos dibujantes que están abriéndose camino en el mercado americano, estaba conformada por fotocopias de originales, lo cual no resulta digno de un certamen con una categoría mínima.
Para colmo, ni siquiera contó con el apoyo que le habría dado la presencia de algunos autores que, curiosamente, eran fijos en ediciones anteriores del Saló, como es el caso de Sergio Aragonés, Carlos Pacheco o incluso los novísimos Germán García y Javier Pulido. Por todo ello, se convirtió en ejemplo clásico de exposición que querrán olvidar cuanto antes todos los implicados, moción que secundamos desde aquí.

LOS PREMIOS

Los Premios del Saló son elegidos por un jurado y cuentan con dotación económica: 500.000 pesetas para el Gran Premio (Víctor Mora), 250.000 para la Obra del Año (*El Pie Frito*, de Miguel Calatayud), 250.000 para el Mejor Guión (*El prolongado sueño del Sr. T*, de Max), 250.000 para el Autor Revelación (María Colino) y 100.000 para el Mejor Fanzine (*Idiota y diminuto*). Además, se concedió el premio a la Mejor Obra Extranjera a *El Club de Sangre*, de Charles Burns.
Esta edición de los premios sirvió para confirmar la supremacía de La Cúpula en el material de importación (Peter Bagge y Beto Hernández le dieron el galardón los dos años anteriores). Los otros dos candidatos en esta categoría eran *Contrato con Dios*, de Will Eisner (incomprensiblemente, pues se trata de una reedición de un título de hace 20 años) y *Reyerta en la feria*, de Tardi. Aunque nadie parecía demasiado satisfecho con la victoria del *Club de Sangre* (ni siquiera los incondicionales de Burns se entusiasman con esta obra), lo cierto es que la competencia, una vez descartado *Contrato con Dios*, no era demasiado importante, ya que Tardi no es un autor con demasiadas simpatías, ni *Reyerta en la feria* su obra más indiscutible. Existían otras opciones, como por ejemplo los dos magníficos libros de Rumiko Takahashi editados por Planeta-DeAgostini (especialmente *La tragedia de P*), pero parece que los premios del Saló aún no están preparados para asumir riesgos tan descomunales como atreverse a incluir un manga, aunque sólo sea entre los nominados.
El Premio a la Obra del Año estuvo entre *El Pie Frito* y *Estados carenciales*, de Javier Olivares, ya que el magnífico trabajo de Keko en *El amor duele* se autoeliminó debido al guión de Ramón de España. La victoria de *El Pie Frito* no fue injusta, pero sí polémica por dos motivos. El primero, porque había quienes defendían que había en ella muy poco de historieta y demasiado de otras formas plásticas y narrativas (ilustración, prosa) para que el mundo del cómic rebajara aún más su baja autoestima considerándola "El Mejor Tebeo del Año". El segundo, porque insiste en la corriente, criticada por algunos, de conceder el galardón a trabajos excesivamente minoritarios o incluso inaccesibles al gran público, que en consecuencia no se hace eco de los premios. En este caso concreto, *El Pie Frito* en su edición en castellano estaba agotado ya antes del Saló, y sólo quedaban disponibles ejemplares en valenciano.
En todo caso, se premió a uno de nuestros grandes renovadores gráficos de siempre y, además, se reconoció la exquisita labor de Paco Camarasa y MacDiego, editores de libros singulares. A *Estados carenciales* le perjudicó, quizás, su escaso peso como objeto (un comic book en blanco y negro de 250 pesetas enfrentándose a un libro a color en tapa dura de 2.000 es como David contra Goliath, pero sin honda), porque ya sabemos que a veces las valoraciones formales cuentan más que las de contenido. O como decía mi madre: "Es que comes con los ojos."
El Mejor Guión se lo llevó Max por *El prolongado sueño del Sr. T*, y Max lo recogió con la circunspecta naturalidad de quien ya está acostumbrado a que año sí y año no le distingan por uno u otro motivo. Sorprendió que no se aguardara a su edición en álbum para premiar esta obra (había sido serializada en *El Víbora*), pero lo cier-

La exposición dedicada a Josep Toutain

to es que viendo los otros nominados, tampoco daba la impresión de que sobrasen candidatos: repetía *El Pie Frito* -si llega a hacer doblete alguien podría haberse quejado de abuso- y aparecía, misteriosamente, *Black Dekker 2*, obra de De Felipe que cuenta con numerosas virtudes pero que no ha sido especialmente elogiada por su guión. Esta categoría parece necesitada de un serio replanteamiento, y uno que incluya la siguiente cuestión: ¿por qué se concede un premio al mejor guión y sin embargo no se concede otro al mejor dibujo? Así al menos, Keko hubiese tenido alguna oportunidad.
Si hubo un premio que estaba cantado desde el principio fue el de Autor Revelación. El jurado no podía dejar pasar la ocasión de hacer un ejercicio de corrección política dándoselo a María Colino, que tiene méritos sobrados para lucirlo con todo el orgullo del mundo, pero que contaba con el valor añadido de ser eso tan raro en este mundillo que es una mujer. Sin entrar en consideraciones sexuales, es probable que Colino hubiese ganado aún siendo un hombre, pero entonces, al menos, seguramente habría habido debate. Visto el panorama, este premio estaba más claro que un Brasil-Andorra. A Juaco Vizuete y Sergio Bleda, los otros nominados, más les hubiera valido ser nominados cualquier otro año. El premio supuso también un éxito para la minúscula editorial Under Comic, que poco a poco va ampliando su parcela de popularidad. A partir de este año, esta categoría recibe el nombre de Premio Josep Toutain.
También de refilón tocó a Under Comic el premio al mejor fanzine, que fue a parar al madrileño *Idiota y diminuto*, distribuido desde su número 3 por este sello. *Idiota y diminuto* es un fanzine de historietas dirigido por Juanjo el Rápido en el que han colaborado, entre otros, Luis Bustos, Arnal Ballester, Juan Berrio, Manel Fontdevila, Miguel Ángel Martín o Manolo Hidalgo. Los candidatos derrotados fueron *Monográfico* y *Dolmen*, con lo que no es de extrañar que este premio, más que ningún otro, esté necesitado de una reorganización. Comparar *Idiota y diminuto* con *Dolmen* -una revista de información centrada en el mundo de los superhéroes americanos que es publicada por una editorial comercial y cuenta con una distribución comercial completamente normalizada- es como comparar peras con manzanas, y resulta absurdo decidir si uno es "mejor" que el otro, ya que no tienen nada que ver ni en espíritu ni en contenidos. Ésta controversia se plantea todos los años y alguna vez tendrá que resolverse.
El merecidísimo Gran Premio fue a parar a manos de Víctor Mora, el guionista por excelencia del cómic español y padre literario del Capitán Trueno. Su delicada salud le impidió recogerlo en persona. Para todos los interesados, ese mismo motivo es el que dificulta que el *U* pueda hacerle la entrevista en profundidad que a este autor histórico le correspondería.
El Saló también quiso hacer una mención especial al *Diccionario de uso de la historieta española*, de Jesús Cuadrado, que tal y como están las cosas, técnicamente no podía aspirar a ningún premio.
La ceremonia de entrega de premios se celebró el viernes por la noche en la discoteca Zeleste, con el acompañamiento de una banda de funky-soul adulto, y sería muy de agradecer que se buscase alguna fórmula diferente para años venideros, porque cada vez más este acto tiene cierto aire triste de tómbola de barrio nada reconfortante para el espíritu.

EL FORUM

Muchos aficionados y visitantes acostumbran a quejarse de que el Saló sólo es una feria donde se venden tebeos y no tiene mayor dimensión cultural ni resortes para acercarse directamente a autores o editoriales. Lo cierto es que en este Saló se programaron 25 mesas redondas, presentaciones y encuentros, que fueron mayoritariamente ignorados por la masa de aficionados y visitantes, más interesados en zambullirse en el mar de tebeos que olea en los stands comerciales.
También aprovecharon el marco del Saló para presentarse otras iniciativas locales de las que cada vez abundan más. Así, apadrinado por Miguelanxo Prado, se presentó *Viñetas desde o Atlántico*, Festival de la Historieta a celebrar en La Coruña entre el 17 y el 24 de agosto de 1998. Con un cartel precioso -obra de Prado- y una apariencia atildada y sólida, el Festival gallego dejó una impresión prometedora, y sus responsables se aseguraron de que nadie se marchara sin un programa y publicidad debajo del brazo.
También se presentó el enésimo intento de Salón madrileño, pero casi nadie se enteró y, como de costumbre, sirvió para sembrar más dudas y rumores que esperanzas (más información en este mismo *U*).
Por otra parte, este año el Saló quiso hacer un esfuerzo mayor en sus contenidos teóricos, y con tal fin organizó el Forum *Historieta: un medio fronterizo*, que bajo la coordinación de Pepe Gálvez se celebró a lo largo de las mañanas del viernes y el sábado, para finalizar con la lectura de conclusiones que tuvo lugar el domingo. El Forum se articuló a través de distintas sesiones, que en mesas redondas y conferencias impartidas por Josep Maria Català, Antonio Altarriba, Josep Rom y Antonio Martín exploraron los temas "El cómic como territorio fronterizo" y "La especificidad del lenguaje de la historieta". En realidad, esta propuesta sirvió de ensayo para un posible congreso a celebrar en fechas todavía sin determinar -no coincidentes con el Saló- y que trataría de abordar, con la ayuda de todos los actores del escenario del cómic español, la realidad de nuestra historieta y su futuro. Otra de las funciones primordiales del Forum fue la de promover un manifiesto en defensa de la historieta que, apoyado por numerosas personalidades del mundo de la cultura, sirva como documento con el que plantear una serie de reivindicaciones ante las instituciones públicas que ayuden a normalizar la situación de los tebeos en nuestro país.

CONCLUSIONES

Que cada cual saque las suyas, ¿no?

"El Saló debe recuperar su dimensión internacional"

Entrevista con Jordi Sánchez Navarro

por Santiago García

Indiscutiblemente, el Saló de Barcelona ha asumido el papel de gran celebración del cómic español que aúna a todos los segmentos de profesionales y aficionados. Precisamente esa grandeza es la que provoca un interés apasionado por parte de todos en lo referente al buen funcionamiento del certamen que, obviamente, a todos interesa. Jordi Sánchez Navarro (Barcelona, 1969) es Director del Saló desde 1996. Como responsable de este congreso y festival de la historieta nacional, conoce mejor que nadie sus entresijos. Empecemos con unas nociones básicas. El Saló del Còmic lo organiza Ficomic. ¿Qué es Ficomic?

Ficomic es una entidad sin ánimo de lucro que se llama oficialmente Federación de Instituciones Profesionales del Cómic. Existe un Comité Plenario de Ficomic, que es el máximo órgano que rige el Saló del Còmic. Este Comité Plenario nombra a un Comité Ejecutivo, que es digamos la delegación pequeña, operativa, y nombra al Secretario General de Ficomic, que hasta ahora siempre ha sido el Director del Saló del Còmic de Barcelona. En el Plenario de Ficomic están la Generalitat de Cataluña, el Ayuntamiento de Barcelona y elMinisterio de Cultura, representados con un representante designado por ellos, que suelen ser cargos políticos importantes. En el mismo Plenario están unas siete u ocho editoriales, como Grijalbo, El Jueves, Ediciones B, Planeta-DeAgostini, Norma Editorial, Glénat España, Camaleón Ediciones, y creo que no me olvido ninguna, y también estuvo invitado Manga Films, lo que pasa es que no ha llegado a incorporarse de hecho. También hay un representante del Gremio de Libreros, y un representante de la Asociación Profesional de Ilustradores de Cataluña, que es el único órgano colegiado de los dibujantes, aunque en este caso sean ilustradores, porque los dibujantes de comics, como sabemos todos, no tienen ningún sindicato ni asociación profesional que los represente de forma colegiada. Este Comité Plenario se reúne solamente dos veces al año, una en enero en la que se hace balance del año anterior y se presentan planes de proyectos para el año en curso, y una segunda vez en junio o principios de julio, en la que se hace balance de la actividad fundamental, que es el Saló del Còmic de Barcelona. Como decía, este Comité Plenario delega en un Comité Ejecutivo que es un órgano más pequeño y operativo, en el cual están representados Ediciones B, Glénat España, Camaleón Ediciones, Planeta-DeAgostini, y además está un representante del Gremio de Libreros, que en este caso no se trata de un representante político del Gremio de Libreros, sino que nos parece más operativo que sea un librero especializado, porque en el Plenario puede venir un librero general, a quien el tema del cómic le pille un poco lejos. Sin embargo, en el caso del Comité Ejecutivo hay un representante de una librería especializada, que actualmente es Ferrán Velasco, de la librería Universal de Barcelona. También hay un representante de los profesionales, de los ilustradores, que es Jordi García Sempere, y también están algunas personas que por desarrollar mucha actividad relacionada con el cómic han sido invitados a formar parte del Comité Ejecutivo, como sería por ejemplo Joso, de la Escuela de Cómic Joso. Este Comité Ejecutivo lo que hace es tomar todas las decisiones del Saló: presupuestarias, actividad cultural, diseño de exposiciones... Evidentemente, todas las decisiones son una propuesta del Director del Saló. Lo que hace el Director es un plan de actuación general. Dice: para este año tenemos tal presupuesto y el proyecto es hacer estas exposiciones, estas charlas... en fin, todos los pormenores. El Jurado del Saló, por ejemplo, lo propone el Director del Saló. Y todos esos temas se debaten en el Comité Ejecutivo. Es decir, no hay ninguna actividad que se realice en el Saló que no haya sido aprobada de forma colegiada por el Comité. No hay ninguna actividad que sea un capricho o un chiringuito montado directamente por el Secretario General o Director. Sí que todas son propuestas del Director. Bueno, a veces son propuestas de otros miembros del Comité Ejecutivo. Cuando se ha diseñado ya el plan pormenorizado para el Saló, se somete a la aprobación del Comité Plenario, que es el que tiene la potestad para destituir y nombrar al Secretario General, el Tesorero y los Presidentes y Vicepresidentes.

Actualmente, la cúpula directiva del Saló del Còmic está formada por un presidente, Jordi Úbeda, que es el presidente del Gremio de Libreros de Cataluña, dos vicepresidentes, que son Josep María Berenguer, de La Cúpula, y Antonio Pérez, director comercial de Planeta-DeAgostini, un Tesorero, que es Carles Santamaría, ex-director del Saló, y el Secretario General, que soy yo, Jordi Sánchez Navarro, Director del Saló.

¿Cuáles son los objetivos y funciones expresos del Saló?

Hay un estatuto que define que las funciones del Saló son: estimular la producción y la difusión del cómic, fundamentalmente en Barcelona, en segundo término en Cataluña, y en tercer término en toda España, por una cuestión meramente de alcance. Es decir, los visitantes del Saló del Còmic son fundamentalmente barceloneses y de su entorno, y después hay un sector de unas 1.000 personas que vienen de otros puntos de España. Por otro lado, también estimular la promoción, difusión y creación del cómic en los días del Saló, pero también hacer actividades, en la medida de sus posibilidades, para estimular la producción y difusión del cómic en general. Y sobre todo presentar proyectos estimulantes para la sociedad en relación al cómic, siempre que el presupuesto lo permita. Por ejemplo, los eternos proyectos de creación de una hemeroteca de cómic, creación de congresos descentralizados del Saló, para que no todo se concentre en el Saló. Pero digamos que el objetivo fundamental para el cual fue creado Ficomic es hacer el Saló del Còmic de Barcelona. Es decir, hacer el gran escaparate cultural y comercial, con un componente muy importante comercial, pero en la medida de lo posible con el mayor número posible de actividades culturales, y para eso fue creado Ficomic. También añadiré que Ficomic fue creado por exigencia de las administraciones. Es decir, antes el Saló Internacional del Còmic se hacía en la Fira de Barcelona y era una actividad más de la Fira con una especie de "comité de notables" de la historieta que proponía actividades, y la Fira las hacía. Se desvinculó el cómic de la Fira y se fue a pedir ayuda a las administraciones en 1987. La Generalitat de Cataluña, el Ayuntamiento y el Ministerio dijeron que para dar ayudas era necesario montar una especie de institución con un marchamo de garantía, que fuera un sitio serio al que dar unos millones de pesetas, porque no puede ir un señor particular a pedir 6 millones de pesetas a la Generalitat y 7 al Ministerio para montarse su chiringuito. Dijeron que tenía que ser una cosa seria. Con ese fin se implicó al presidente del Gremio de Libreros y a otros sectores importantes.

¿Qué presupuesto tiene el Saló y de dónde procede?

El presupuesto del Saló va variando. Este año el presupuesto del Saló ha sido de 54 millones de pesetas. Procede, en aproximadamente un 40%, de la ayuda de las administraciones, que este año se ha concretado en 5 millones y medio de pesetas de la Generalitat de Cataluña, 6 millones de pesetas del Ayuntamiento de Barcelona y 7 millones de pesetas del Ministerio. Esta parte del presupuesto está destinada a montar exposiciones, a montar la infraestructura para las charlas, las mesas redondas, a invitar a la gente. Y cuando se acaba, se acabó. Ese es el presupuesto que utilizamos para dar dimensión cultural al Saló, y cuando se agota, pues ya no hay más exposiciones, ya no hay más invitados. El resto está financiado directamente por los expositores que vienen al Saló, en una proporción exactamente igual, es decir, el espacio comercial cuesta exactamente lo mismo para cualquiera, sea editor, librero o distribuidor o cualquier otra actividad, y el precio es igual para todos sin distinciones. La excepción es el stand para fanzines, que también es más pequeño. El Saló habilita un espacio para fanzines que cuesta más de lo que se hace pagar a los fanzines. El Saló, en contra de lo que mucha gente opina, está subvencionando a los fanzines. A pocos, porque hay una lista de espera. Además de lo que aportan los expositores, el presupuesto se completa con las taquillas. Lamentablemente, hay que cobrar un precio de entrada para acabar de completar. Todo ese dinero que aportan los expositores y el público se utiliza para pagar el alquiler de la Estación de Francia y el montaje de la parte comercial. Diríamos que la parte comercial se financia con lo que aportan las empresas y la parte cultural se financia con lo que aportan las administraciones.

¿Es deficitario el Saló?

No, actualmente el Saló tiene superávit. Los últimos tres años el Saló ha tenido un superávit, que ha sido imprescindible acumular y no gastar para enjugar el déficit que existía, un déficit importante. Ese déficit, con un poco de suerte, estará compensado en este año 98 después del Saló. Si este Saló no ha ido todo lo bien que esperábamos en cuestión de público, seguramente quedará un déficit pequeño que arrastraremos hasta el 99, pero será un déficit muy manejable. Pero el Saló durante los últimos tres años no ha sido deficitario.

¿Cuáles son los problemas que el Saló debe solucionar en los próximos años?

El problema fundamental del Saló es la falta de espacio y también la falta de un marco de relaciones claras entre todos los expositores. Hay polémicas gremiales, es decir, hay disputas constantes entre libreros y editores que vienen determinadas por el concepto de Feria. Por ejemplo, en la Feria del Libro de Madrid y en la Feria del Paseo de Grácia de Barcelona, y en ésta, los editores venden, es decir, entran en competencia directa, y algunos consideran que desleal, con los propios libreros. El trabajo del editor es editar, no vender, y se está produciendo una venta por parte de los editores. Los libreros, de forma gremial, están radicalmente en contra de eso, de forma legítima, evidentemente. Ése es uno de los problemas, establecer un marco diáfano a partir del cual se desarrollen las relaciones comerciales dentro del Saló. Otro de los problemas del Saló es que por la coyuntura concreta del mercado español, el Saló ha perdido algo de dimensión internacional. Antiguamente había una Zona

Internacional en la que expositores internacionales, fundamentalmente editores franceses, venían al Saló de Barcelona, porque podían encontrarse con Rafael Martínez, de Norma, o con Josep Toutain, o con otros editores que compraban y vendían derechos. Actualmente, la compra-venta de derechos se hace por otros medios, especialmente por fax, y además se ha reducido mucho el margen de compra-venta con Europa. Cada vez se está comprando menos material a Europa. Poco a poco la Zona Internacional fue languideciendo hasta que decidimos eliminarla. Se sustituyó por la Zona Profesional, que tampoco tiene demasiada actividad porque la actividad se desarrolla en otros sitios. Una de las tareas fundamentales que el Saló se plantea es recuperar la dimensión internacional, pero teniendo clarísimo que la dimensión internacional se ha trasladado a otro eje, al eje americano, tanto norte como sudamericano y que lamentablemente parece que España ha cerrado fronteras con Europa. O sea, se ha integrado, pero el mercado ha cerrado fronteras. El tebeo europeo se vende muy poco, y cuando se vende es en propuestas muy minoritarias. En cambio, España sí que está muy vinculada ahora con Latinoamérica. Por cuestiones diferentes, porque los editores españoles están empezando a penetrar en el mercado latinoamericano, o viceversa, porque hay editoriales latinoamericanas, concretamente una, Vid, que ha penetrado en el mercado español. El flujo se ha trasladado ahí. Mirando esto, hay que planificar la forma de que el Saló del Còmic de Barcelona sea internacional.

Las dos críticas más repetidas que se le suelen hacer al Saló son: primera, que otros salones más pequeños y con menor presupuesto consiguen traer más invitados extranjeros, y segunda, que no tiene ninguna dimensión cultural y se limita a ser un mercado.

La primera es verdad, la segunda es mentira. Es mentira que el Saló no tenga una dimensión cultural. En el Saló se están haciendo constantemente actividades, empezando por las exposiciones, que pueden ser mejores o peores, pero que tienen una intención. Hay siete exposiciones, que no hay en ningún salón de España. Hay siete exposiciones con un presupuesto de un millón y pico cada una. Exposiciones que saldrán mejor o peor en función de la disponibilidad de materiales y en función también de nuestro talento, claro. Si las hacemos mal, pues las hacemos mal, no hay ningún problema en reconocerlo. Pero yo creo que algunas las hacemos bien. Además de esas exposiciones, el Saló este año ha establecido vínculos con otras actividades que se celebran en Barcelona, en el Palau de la Virreina, en la Casa de la Caridad. Se ha intentado hacer un foro de debate, que ha funcionado de forma minoritaria como esperábamos. No esperábamos que hubiera 200 personas en cada charla, esperábamos que hubiera entre 20 y 30 personas en cada charla y se ha conseguido. Se están proponiendo constantemente actividades de debate, charlas, dar una dimensión realmente cultural dentro de nuestro mundillo. Otra cosa es que nuestro mundillo sea culturalmente corto. Si nuestro mundillo es culturalmente corto, el Saló se queda corto en el aspecto cultural. Pero yo me pregunto sinceramente en qué nos gana Angulema, a nivel cultural. Solamente nos gana en que tiene más dinero para las exposiciones. Ésta es mi opinión, desde luego.

¿En el aspecto de los invitados? Sí, desde luego ahí hay un desfase con otras Jornadas o Salones pequeños. Los pequeños, o grandes, tan grandes como el de Barcelona, si queréis, como las Jornadas de Avilés, el Salón de Asturias, o los que ahora se van a montar en Madrid o La Coruña, apuestan por invertir todo su presupuesto en invitados. Nosotros, como política, queremos funcionar dentro de lo posible como Angulema, y nos negamos a hacer grandes dispendios en invitados porque consideramos que tienen que ser las editoriales las que se impliquen en este aspecto. Las editoriales podrían invertir menos en estructuras para vender a lo grande y podrían invertir más en autores. Esta es nuestra lucha personal con las editoriales. Así es como se hace en el mundo del libro. O como se hace en Angulema, donde el Salón como tal no invita a los autores. De todas formas, no quiero olvidar, y me gustaría que quedara reflejado, que el Saló ha invitado a más de veinte autores. Lo que pasa es que normalmente no se consideran invitados, pero ha invitado a Max, a Miguel Calatayud, a Sergio Bleda, a María Colino, a Juaco Vizuete, a Javier Olivares, a todos los autores nominados. Y eso es un dinero que otros salones invierten en invitar, por ejemplo, a Alex Ross. Nosotros preferimos invitar a estos autores, así de claro. Y queremos que autores de impacto los traigan las editoriales. Es una lucha personal. Aún así, yo considero que sí, que el Saló debería hacer un esfuerzo mayor. No olvidemos que el Saló ha invitado a Beto Hernandez, igual que el año pasado a Peter Bagge, como ganador del Premio a la Mejor Obra Extranjera. Para el año que viene invitaremos seguro a Charles Burns. No sabremos si vendrá, evidentemente. Y luego no olvidemos que el Saló ha invitado a autores que han elegido no venir, por diferentes motivos, y que el Saló lleva años persiguiendo a autores que no vienen, como podrían ser los casos

ES FUNDAMENTAL RECUPERAR LA DIMENSIÓN INTERNACIONAL DEL SALÓ, QUE SE HA TRASLADADO AL EJE NORTE Y SUDAMERICANO.

paradigmáticos de Eisner o Miller. Miller no ha venido a ningún salón en España, pero Eisner sí. Quizás debería establecerse un canal más fluido entre su editor en España y él para convencerlo de que venga.

Los premios: ¿tienen una representatividad adecuada?

Yo insisto en comparar los Premios del Saló con los Óscar de Hollywood o los Premios Goya. No en la espectacularidad ni en la repercusión, pero sí en que son premios que concede una academia, un gremio de profesionales. Ficomic lo que hace es tener un censo de autores, y los autores que no están es porque nunca nos han dicho "Oye, que queremos estar", y se tienen que acreditar como autores, es decir, explicar quiénes son y qué obras tienen. Entonces, Ficomic los introduce en un ordenador donde hay un censo de libreros, un censo de editores, un censo de técnicos editoriales representativos en el cual están cabezas visibles de las editoriales, hay representantes de algunos fanzines, es decir, un listado que se va actualizando constantemente, que hasta ahora está en torno a las 1.000 personas a las que se ofrece la posibilidad de votar. Este año, por ejemplo, hemos enviado a más de 1.000 personas y nos han enviado unos 118 votos contando autores, editores y demás. A partir de esos 118 votos, en los que se pueden votar todas las obras que han sido publicadas en España durante el año anterior, se hace un recuento que está documentado en la oficina en un acta firmada por mí y por una persona independiente. A partir de ese recuento se hacen unas nominaciones que consisten en tres candidatos para cada categoría. Antiguamente había una norma que decía que el Jurado seleccionado podía añadir un cuarto candidato. Cuando yo llegué a la dirección del Saló propuse que esa norma se quitara y me apoyaron, por lo tanto la eliminamos. Con esas tres candidaturas por cada categoría, se reúne el Jurado, propuesto por el Secretario General y aprobado por el Comité Ejecutivo.

¿Cumplen la función que deberían estar cumpliendo?

En primer lugar debemos definir la función. En principio, los premios son para estimular la creación de futuras obras, excepto el Gran Premio que no tiene como objetivo estimular la creación, sino premiar toda una trayectoria. No olvidemos que son de los pocos premios de cómic de Europa con dotación económica. Y eso me parece interesante mantenerlo aunque desgraciadamente sigamos pagando menos que hace unos años, pero bueno, lo importante para mí es que no desaparezca la dotación económica. Si es más o menos, lo siento. Entonces, su función es estimular la creación, y a veces ha servido o no, dependiendo también de los autores que los ganan. Hay gente que está tan profundamente desanimada que aunque les des un premio, no trabajan más. Y en cambio hay gente a la que un premio o una simple nominación les estimula para seguir trabajando.

SI NUESTRO MUNDILLO ES CULTURALMENTE CORTO, EL SALÓ SE QUEDARÁ CORTO EN EL ASPECTO CULTURAL.

¿No deberían cumplir también una función propagandística?

También. Durante unos días estos premios tienen reflejo en la prensa. Eso produce un problema, porque si tienen esa función propagandística, hay gente que los critica porque son muy minoritarios. Hay gente que dice, ¿por qué le dan un premio a tal obra si la gente que la compre a consecuencia del premio no se va a enganchar al cómic, no se va a enganchar a la historietaporque esta obra es muy minoritaria? Hay premios que han sido criticados por ese aspecto. Pero yo creo que un Jurado independiente y en un Saló que intenta buenamente premiar las mejores obras no debe plantearse eso, porque el vigor de un medio se explica también por sus creaciones marginales y por sus obras más alternativas, ¿no? Yo no sé exactamente si por el hecho de ser un escaparate o de ser propagandísticos, los premios deberían censurarse, es decir, deberían decir "Vamos a premiar superhéroes porque son más populares, y si en la prensa sale que tal señor gana un premio por una obra de superhéroes eso va a arrastrar público." Yo creo que, asumiendo los errores, los premios se deben dar por el criterio independiente de doce personas.

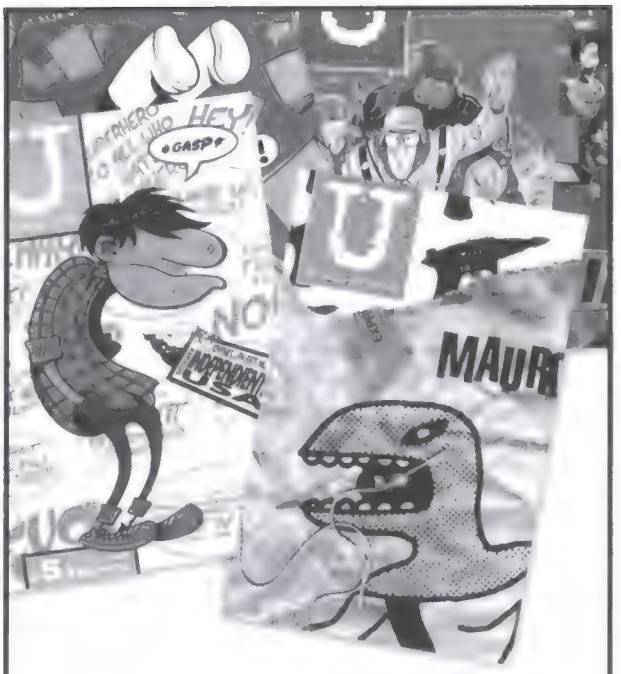
¿Y qué pasa con el del fanzine?

Con el tema del fanzine se plantea un problema. El Premio al Mejor Fanzine es como un premio literario. Ficomic exige la presentación de los ejemplares para formar parte de la lista de inscritos. Esto se hace así porque hubo una época en todas las papeletas había un apartado de Mejor Fanzine, y entonces la votación se dispersaba muchísimo, y muchas veces ocurría que de los fanzines votados no existían ejemplares, y al no existir ejemplares es muy difícil que puedas ponerte en contacto con alguien, porque no tienes un ejemplar y no tienes contacto postal o telefónico para conseguirlos. Entonces se adoptó un modelo de premio literario, es decir, enviar una circular a los fanzines pidiéndoles ejemplares.

Estamos reflexionando profundamente y quizás el año que viene se haga un mixto, es decir, que hasta enero se abra un período de inscripción de fanzines, y luego, junto al índice de obra publicada, publiquemos también los fanzines que se presentan para que los profesionales puedan verlos. Es decir, dar opción sólo a los fanzines que se presenten, que manifiesten su interés por participar, pero a la vez abrir la votación a más gente.

¿Va a haber un Premio del Público?
Sí, a partir del año que viene se va a intentar, en la medida de lo posible, montar un Premio del Público. Lo que pasa es que todavía no sabemos cómo se va a articular, si se va a poner una urna en el Saló para que viernes, jueves y sábado vote el público y luego, el domingo, se entregue. O si se va a dar poniendo papeletas en los comic books o en las revistas. Todavía falta por articular definitivamente el tema.

Para acabar, cuéntanos cómo se ha vivido este XVI² Saló desde tu perspectiva, cuáles han sido sus momentos álgidos y sus momentos bajos y qué balance haces.
El balance es positivo, porque se ha hecho un Saló más, hemos cumplido objetivos de promoción del cómic, los grandes medios han estado hablando del cómic, y eso es fundamental. Además, todos hablando a la vez, machacando la opinión pública. Además, han venido muchos visitantes, en la línea del año pasado, quizá un poco menos, aunque para nuestro proyecto no es significativo que vengan mil más o menos. Positivo en el sentido de que hemos planteado nuevas actividades, como el foro de discusión *La historieta: un medio fronterizo*, que ha funcionado bien. En la visita de las estrellas invitadas ha habido claroscuros. Stan Lee ha venido y ha estimulado mucho durante un día y medio. Stan Lee ha estado muy bien, pero de repente, nos hemos visto obligados a cancelar un montón de actos que estaban previstos con Stan Lee, con el consiguiente perjuicio de imagen para el Saló y para Planeta-DeAgostini y para todos. Por otro lado, Beto Hernandez ha cumplido completamente con su programa. Además, es un tipo accesible y estupendo. Otro momento álgido también es la entrega de premios. Para mí siempre es un momento emotivo y muy bonito. Además, creo que los premios de este año nos honran, y es mi opinión ya no como Director sino también como teórico. En cuanto a los fallos, siempre los hay. Hay alguna exposición que no está todo lo bien acabada que debería estar. Quizá nos planteamos el hacer siete exposiciones y es mucho. Y nos planteamos hacer siete exposiciones porque como el espacio en los vagones está limitado, siempre tenemos la sensación de que la gente nos va a criticar por hacer exposiciones pequeñas. Entonces tendemos a hacer más exposiciones, se hacen muchas exposiciones y se cometen fallos en algunas. En todo caso los fallos los asumimos y siempre intentamos mejorar. No somos perfectos.



¡Consigue los números que te faltan!

[nunca es tarde si la dicha es buena]

U#1 DOSSIER: TEBEOS ES ESPAÑA EL ESTADO DE LAS COSAS
U#2 DOSSIER: ENTREVISTA CON GALLARDO
U#3 DOSSIER: MANGA, GUIA PARA NO INICIADOS
U#4 DOSSIER: ENTREVISTA CON MAX
U#5 DOSSIER: GUIA DE NUEVOS ALTERNATIVOS AMERICANOS
U#6 DOSSIER: ENTREVISTA CON MAURO ENTRIALGO
U#7 DOSSIER: SUPERHEROES
U#8 DOSSIER: ENTREVISTA CON FRANCISCO IBAÑEZ
U#9 DOSSIER: ENTREVISTA CON CARLOS GIMENEZ
U#10 DOSSIER: BETO HERNANDEZ

... Y ADEMAS, TODAS NUESTRAS HABITUALES SECCIONES COMO, EL GALLINERO, AL GRANO, RESEÑAS, EL CHIVATO, ETC..

Camaleón Ediciones pone a tu disposición los números atrasados de esta, tu revista amiga escribiendo a la siguiente dirección:

El Boletín
Carlos González Fernández
Cerdeña 112, 3º 4ª
08018 Barcelona

LA CÚPULA

ENTREVISTA: Santiago García y David Muñoz.

EN 1979 APARECIÓ EL NÚMERO 1 DE *EL VÍBORA*, EN PRINCIPIO SANTO Y SEÑA DEL FLORECIENTE UNDERGROUND HISPANO (GALLARDO, MAX, MARTÍ, PONS, NAZARIO) Y ACTUALMENTE ÚNICA REVISTA DE CÓMIC ADULTO SUPERVIVIENTE DEL "BOOM" DE LOS AÑOS 80. ALREDEDOR DE *EL VÍBORA* CRECERÍA LA CÚPULA, UNA EDITORIAL DIRIGIDA POR JOSÉ MARÍA BERENGUER QUE HA SABIDO REALINEARSE A MEDIDA QUE LOS TIEMPOS CAMBIABAN HASTA CONSOLIDARSE COMO UNA DE LAS OPCIONES, NO YA ESTÉTICAS, SINO COMERCIALES, MÁS FIRMES DE LA HISTORIETA ESPAÑOLA. ACTUALMENTE, LA CÚPULA MANTIENE EN EL MERCADO UNA LUCRATIVA LÍNEA DE PRODUCTOS PORNO ENCABEZADA POR LA REVISTA MENSUAL *KISS COMIX* AL MISMO TIEMPO QUE IMPORTA LOS MÁS EXQUISITOS TEBEOS AMERICANOS (LOS HERMANOS HERNÁNDEZ, CHESTER BROWN, DAN CLOWES, PETER BAGGE, CHARLES BURNS) Y DA SALIDA A ALGUNAS DE NUESTRAS JÓVENES PROMESAS (JUACO VIZUETE, ARCAS Y ACUÑA). INAUGURANDO ESTA SERIE DE CHARLAS CON NUESTROS EDITORES, HERNÁN MIGOYA (PONFERRADA, 1971), REDACTOR Y VOZ REPRESENTATIVA DE *EL VÍBORA* DURANTE LOS ÚLTIMOS AÑOS, NOS ACERCA A LA REALIDAD DE NUESTRA MÁS VETERANA EMPRESA EDITO-

Empecemos con algo concreto: pequeños editores que están surgiendo ahora.

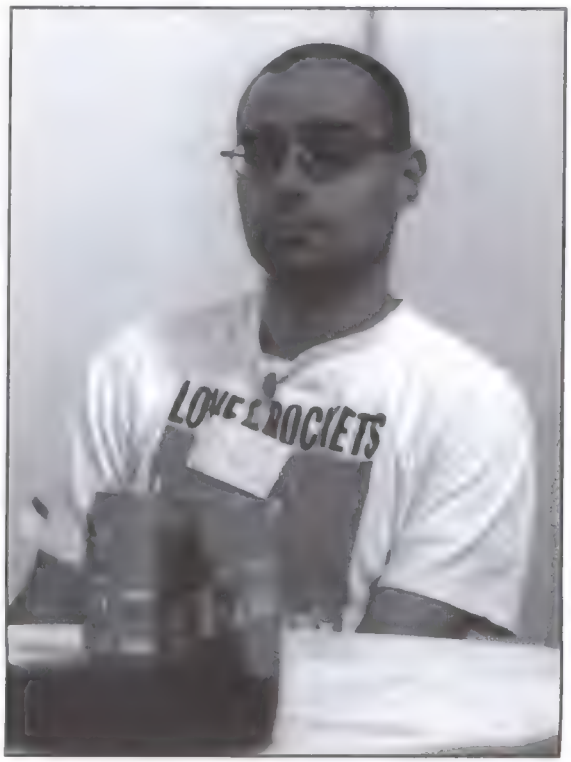
Hombre, a mí me parece bien mientras se sepa que son fanzines. En el momento en que se confundan con editores profesionales, ya me parece mal, porque no están pagando por lo que hacen. Me parece muy mal que las mejores obras del año sean fanzines y que se acostumbre a los autores a no cobrar por publicar. Eso me parece una mierda, directamente, sobre todo por los autores.

¿Y entonces qué pasaría con esos autores y esas obras?

Bueno, pues entonces a fanzines. ¿No se les paga? Pues premio al Mejor Fanzine. Y si no, que se busquen un editor.

Sí, bueno, eso para los premios, pero, ¿de cara a la industria, cómo afecta esta situación?

No, de cara a la industria, todo lo que sea publicar cosas me parece bien. Me parece mal el travestismo que hay de profesionalidad en el sentido de trabajo profesional y amateurismo, porque se está acostumbrando al autor a no cobrar por su trabajo. Y eso me parece horrible. A un autor le puede hacer mucha ilusión publicar por primera vez aunque no vea un duro, pero cuando ya publica cuatro veces y sigue sin ver un duro, entonces dice "¿Esto qué es, cachondeo o qué?" Y además esto nos lleva a una cuestión muy importante de la que nadie se está dando cuenta, pero se van a dar cuenta dentro de diez años, y es que debido a esto el autor cada vez valora menos su obra desde un punto de vista económico. Cada vez es menos profesional. Todo el mundo hace dibujos gratis, historietas gratis, comics gratis. Y eso sí que es la muerte de la industria.



Bueno, pero el hecho de que los autores se inicien sin cobrar nada, también facilita que en las editoriales más comerciales se pague menos.

Exacto. Y es muy triste. Y aún no nos hemos dado cuenta de esto, pero ya verás. Estamos creando una generación, de María Colino a Juaco, Javi Rodríguez, etc, que son gente que hace cómic amateur, como hobby, ¿por qué? Porque no cobran jamás por lo que hacen. Y nosotros también somos culpables, porque el Brut paga muy poco, yo soy el primero en decir que La Cúpula está ayudando a eso. Además, no se facilita sólo eso. Se facilita también que las editoriales más comercia-

les se mosqueen porque ese autor está haciendo exactamente lo mismo cobrando 10.000 pelas por página para una editorial que gratis para un fanzine. Y dices, "Bueno, ¿qué pasa aquí?" O sea, que yo estoy pagando un trabajo y el tío me dice que no puede entregar porque le está haciendo otro trabajo a otra editorial *gratis*. ¿Eso qué cachondeo es? ¿Eres profesional o no eres profesional? Si eres profesional, valora tu trabajo y cobra por tu trabajo. No es el autor quien tiene que ir detrás del editor, es el editor quien tiene que ir detrás del autor, para empezar.

SE ESTÁ ACOSTUMBRANDO AL AUTOR A NO COBRAR POR SU TRABAJO. Y ESO ME PARECE HORRIBLE.

¿Y eso le está pasando a La Cúpula?
Hombre, nos está pasando, nos molesta hasta cierto punto. Lo que pasa es que tenemos una política que es, como mínimo, pedirle al autor que el tipo de obra que haga para otra editorial, aunque sea amateur, sea diferente. Es decir, cuando fichamos a un autor le decimos: Esto que haces aquí, como no te pagamos lo suficiente para que vivas de ello, no te podemos exigir exclusividad. Pero si tú publicaras el mismo tipo de serie en otra editorial, apaga y vámonos. Que te paguen ellos. Está claro.

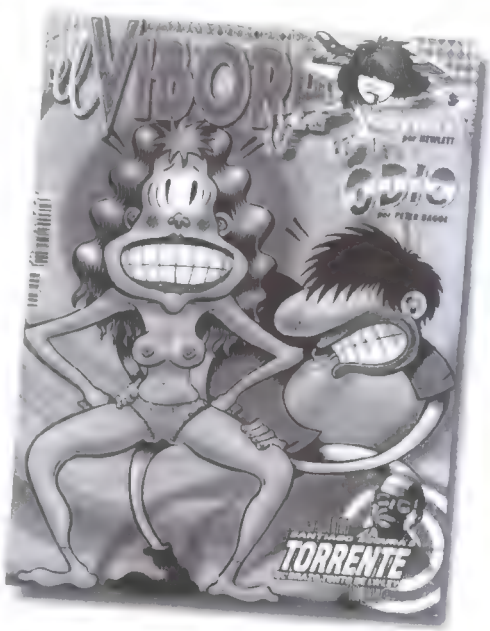
¿Cuánto cobra un autor por un Brut?
Se paga muy poco. Se pagan creo que 46.000 pesetas o algo así a la entrega, y después en liquidaciones hasta que se agotan los 3.000 ejemplares. O sea, una birria. Lo único con lo que jugamos es con el prestigio. Para entrar en Brut hay que tener muchos cojones como autor. Es decir, hay muchas colecciones de comic books, pero para entrar en Brut... Tienes al lado a Daniel Clowes, a Peter Bagge, a Juaco Vizuete, a gente de calidad. Entonces, jugamos con eso y con *El Víbora* como soporte publicitario, una buena promoción de *mailings*, yo me ocupo de la publicidad de Brut, etc. Es decir, con un soporte profesional a nivel de difusión. Creo que eso siempre ayuda.

¿De quién es la decisión de elegir lo que se publica en Brut?
Yo no dirijo la colección, yo nunca tomo decisiones en solitario, sólo soy una avanzadilla de La Cúpula. Tenemos un consejo de redacción formado por José María Berenguer, editor, Emilio Bernárdez, jefe de producción, Pablo López, director de arte y Hernán Migoya, redactor jefe. Ésa es la redacción y la que toma las decisiones. Yo sólo soy el anzuelo que pesca peces y, si el pez es bueno, se lo quedan, si no, lo tiran al agua.

¿Y cuáles son las consecuencias a largo plazo de esta situación que antes mencionabas?
Hombre, pues que la profesionalidad se va a tomar por culo. Si ningún autor de comics va a poder vivir de hacer comics, ¿qué queda? Los fanzines. Está muy bien que haya fanzines porque es la cantera, pero se supone que tiene que haber un nivel superior donde un autor de comics viva de lo que hace. Si no, no se dedica a eso, se dedica a otra cosa y, como hobby, a hacer comics. Y ya ocurre. Casi todos los autores se dedican a otra cosa además de hacer comics, y va a ocurrir de una manera mucho más bestial todavía, porque encima, parece que el autor tenga que estar agradecido, que es lo que a mí me hace gracia, porque sitios para publicar gratis hay un montón. Publicar en España es facilísimo. Todo el mundo te publica. Gratis, claro. Si el nivel de publicación fuera el estado de la industria, la industria iría de puta madre. Como no hay dinero, no hay industria.

Hablemos de La Cúpula: ¿por qué sigue funcionando lo que sacáis?
¡Ja, ja, ja! ¡Por qué! Lo dices como si fuera una desgracia. ¿A qué te refieres en concreto?

Pues que os habéis quedado con un sector concreto del mercado...
¿Creéis que La Cúpula funciona?



Desde fuera da esa impresión: tenéis dos revistas, una el *Kiss* que funciona muy bien, otra *El Víbora* que lleva casi veinte años, sacáis los álbumes de porno, los álbumes de cómic normal, el Brut... Habéis ocupado un sector del mercado muy determinado y contáis con unos lectores que os son fieles.
Si hay un secreto es intentar no tratar al lector como un subnormal. Me refiero a no despreciarlo. Creo que se ha despreciado muchísimo al lector en la

industria española a lo largo de los últimos 15 años, creo que tenemos lo que nos merecemos. Si un editor se queja de que no vende, es su problema, sólo su problema. No es problema del lector, no podemos decir que la gente es idiota y no lee comics. No, perdona, la gente sabe lo que quiere. El idiota eres tú, que no sabe venderlos, porque tu profesión es vender comics, ¿verdad? Pues aprende a vender comics, y si no, dedícate a otra cosa, mariposa.

¿En qué sentido dices lo de despreciar al lector?

Creo que se ha actuado siempre de espaldas al lector. A todos los niveles. No se ha apostado por vender, no se ha apostado por conectar con la gente, sólo se apuesta por algo que me gusta a mí mucho, que es el onanismo, pero en este caso el onanismo mental. Es decir, el hecho de decir "Yo publico lo que quiero independientemente de lo que diga mi público." Eso me parece muy bien, pero luego no te quejes de lo que vendes. Se ha atacado el manga cuando ha surgido, y lo divertido de todo es que yo me acuerdo de que cuando empecé a leer comics, empecé leyendo superhéroes, y me acuerdo de que me cabreaba cantidad porque a los comics de superhéroes se les despreciaba cantidad, ¿verdad? Y se decía que Alan Moore era un medio idiota que escribía para idiotas completos, y que Frank Miller era un gilipollas fascista. Bueno, lo que me divierte del tema es que nosotros sufrimos eso, pero ahora ha llegado el momento en que todo el mundo puede hablar de superhéroes de puta madre y nadie te llama subnormal por hablar de superhéroes y resulta que estalla el manga diez años después y los mismos que sufrieron la crítica de los superhéroes, desdeñan el manga. Que me parece muy bien desde el punto de vista de los gustos, porque a mí me puede gustar lo que a mí me dé la gana y a ti te puede gustar lo que a ti te dé la gana y despreciar lo que no te guste. El problema viene cuando confundimos nuestros gustos con lo que es bueno y lo que es malo, que es algo que a mí me asusta mucho definir, porque yo no soy capaz de hacerlo. Yo creo que todo tiene su valor, que todas las cosas surgen por algo y que la valoración de si algo es bueno o es malo se hace a posteriori, no a priori. España es un país donde por desgracia siempre se aprecia lo que viene de fuera y lo de aquí sólo se aprecia a priori. Los autores se han acostumbrado a decir que su obra es buena porque es muy pretenciosa. Todos van de que van a hacer la hostia, en vez de juzgarlo a posteriori. Es decir, que vale, que a lo mejor tiene muchas pretensiones, pero que a lo mejor lo que te ha salido es una caca y lo único que hay son pretensiones. Y a lo mejor un tío que está haciendo una mierda de tebeo para que lo lean cien mil personas y lo tiren al día siguiente, a lo mejor ese tío está consiguiendo algo que marcará historia, como la ha marcado Ibáñez. Y me parece que esa relativización de las cosas no existe, y se mezcla la calidad con la conveniencia de crear una industria. Se ha tirado siempre contra la industria y nos hemos quedado en esto, nominando para los premios del Saló a autores que nadie conoce. Tú preguntas a los chavales que van al Saló quién es el que ha ganado un premio del Saló, y no lo sabe. Te dirá, "No sé, yo vengo a comprarme tebeos de *Mortadelo*." ¡Es alucinante! ¡Pasamos del público! ¡Le cobramos 600 pesetas y le estamos llamando subnormal a la cara, porque premiamos cosas que sólo nos gustan a los que nos tomamos copas con el autor! Estamos llegando a un punto en que el autor dibuja para que le lea el tipo con el que toma copas, que además escribe en una revista, que además es autor, y por lo tanto también hace otra obra para que él la lea y al mismo tiempo escribirá en un fanzine y dirá "Oh, cómo me gusta lo que hace mi amigo Pepe, y qué bien nos lo pasamos hablando de ello en la barra del bar." Y al público se le sigue tratando como si fuera gilipollas. Por eso te digo que me parece perfecto que estemos como estamos porque nos lo merecemos. Y hasta que no cambiemos el chip y aprendamos que no nos tiene que dar vergüenza vender mucho, pues hala.

¿Y tú crees que a alguien le da vergüenza?

Sí, yo creo que sí. Por lo menos le da vergüenza admitirlo. No le da vergüenza cobrar, pero admitirlo le da vergüenza. Luego todos presumen mucho de "Eh, he publicado esto en una tirada limitada de un autor que la gente no lo entenderá, pero bah". Sí, ¿eh? Sí. Conozco muchos, además.

Esto a lo que nos lleva es a que este mundillo es muy cerrado y muy endogámico.

Si tú dices eso, me parece bien. Para mí, el problema es que eso me lo dice gente que es la primera en ser cerrada y en ser endogámica. A mí me ha llegado a decir en mesas redondas un periodista que había escrito que debían cerrársele las puertas al manga porque era una invasión de la cultura autóctona, es decir, un tío que desde una posición de izquierdas defendía una postura fascista, ese tío me ha llegado luego a decir que claro, que es normal que la industria se haya hundido porque siempre hemos estado en contra de la industria. Y claro, sólo le puedes decir: es que estoy de acuerdo contigo, pero hijo de puta, tú has sido el primero en estar en contra de la industria durante estos diez años. Y sigues estándolo, en el fondo. Esa es mi eterna lucha, estar del lado de los lectores, sea lo que sea lo que les guste. Yo no defiendo a los lectores porque les guste lo mismo que a mí. Mis gustos son muy raros y probablemente no tienen nada que ver ni con lo que les gusta a los críticos ni con lo que le gusta al público, no mezclo mis gustos para nada. Ahora, te juro que cuando hago *El Víbora* o hago el *Kiss* trato

DENTRO DE 20 AÑOS SE RECONOCERÁ QUE EL CÓMIC DE LOS 90 ERA EL CÓMIC PORNO. LA CULTURA DE LOS 90 ES LA PORNOGRAFÍA Y LA CULTURA BASURA.

igual a la gente que me gusta que a la que no, no tiene nada que ver. No estoy hablando de mis gustos, estoy hablando de que el público es el que paga y por lo tanto tiene derecho a decidir qué es lo que quiere consumir. Mucho más que un tío que recibe gratis un cómic y empieza a desbarrar contra el autor y contra el público que le compra. Eso me parece básico: respetar al lector. Y cuando se empieza a respetar al lector, yo creo que las cosas funcionarán de verdad. Que de todas maneras la cosa no está tan mal.

Sí, porque has emprendido un discurso muy pesimista.

A lo que me refiero es a que cada uno es responsable de lo que hace. Si tú tienes esta situación, eres víctima pero también culpable. Si la industria está así, somos nosotros los culpables, no el público. El público tiene derecho a hundir el cómic. El público tiene derecho a no leer comics. Y si nosotros no somos capaces de captar la atención de la gente, es nuestra responsabilidad, y nuestra culpa. Hasta que no nos demos cuenta de eso, las cosas no pueden ir a mejor. Pero por eso es por lo que te digo que al mismo tiempo las cosas no van tan mal, porque hay una gran corriente comercial en la que el cómic funciona, semejante a la de Ibáñez en su época, de la cual pasamos absolutamente en los círculos de la profesión, por así decirlo.

¿A quién te refieres?

Siempre digo lo mismo, y no quiero barrer para casa, pero yo sigo diciendo que el cómic erótico será dentro de diez años recordado como el Ibáñez de los 70. ¿Sabes por qué? Porque nosotros ahora estamos aquí y no consumimos eso, pero la gente que ahora está consumiendo eso, dentro de diez años tendrá los medios de comunicación y reivindicará lo que consumía ahora, que es lo que hicimos nosotros *cuando llegamos* a los medios de comunicación. La cultura basura ha surgido por eso. Y dentro de 20 años, los que consumían el *Kiss*, los que consumían los comics infantiles que se hagan ahora, que no sé cuáles serán, los que consumían el *Conan* serán los que tengan los medios y de repente dirán, "Huy, hace veinte años sí que había cosas que funcionaban, no como ahora." A mí, esto es lo que me hace gracia de la vida, cómo sólo destacamos lo malo y reconocemos las cosas que valían siempre, cíclicamente, 20 años tarde. Es curioso, pero es así. Tanto en cine como en todas las artes.

Se reconocen muchas cosas en el momento que la gente luego se arrepiente de haberlas reconocido tan precipitadamente.

No, yo creo que se reconocen hechos aislados y nunca se reconoce la cultural social real. ¿Verdad que ahora se reconoce que el cómic propio de los 80 era el *Zona 84*, el cómic de ciencia ficción? Pues dentro de 20 años se reconocerá que el cómic de los 90 era el cómic porno. La cultura de los 90 es la pornografía y la cultura basura, y será así.

Quizá deberíamos reconducir un poco la conversación a un punto que tocamos antes y tú no llegaste a aclarar, ¿La Cúpula funciona?

Sí, porque te he dicho una cosa así como muy conceptual: respetamos mucho al lector, no le insultamos en el correo... Ésa es una de las cosas que intento no hacer, porque siempre me ha jodido que se haga.

Recibís cartas de gente muy pasada y no las contestáis de mala manera.

Yo he estudiado periodismo, y una cosa que encuentras en los diarios es que tú publicas las cartas de los lectores y nunca les replicas, porque la última palabra la tiene el lector. Tienes que respetar esa última palabra porque quien tiene la última palabra tiene muy fácil ridiculizar al que ha hablado antes. Es muy fácil dejar como subnormal a alguien cuando tú tienes la última palabra. A mí siempre me ha cabreado mucho eso en las revistas. Y quise hacer un correo donde por fin tuviera el lector la última palabra, lo que pasa es que a veces dices "¡Me cago en la puta! ¡A este tío lo mataría!"

Nosotros seguimos la misma política en el *U*, aunque me temo que alguno lo haya interpretado como un gesto de soberbia por nuestra parte.

No, si a mí me volvió a escribir un tío diciendo: "¡No te has atrevido ni a contestarme! ¡Porque no tienes ni argumentos, chaval!" Y piensas: Mira, chaval, te estoy perdonando la vida y no sabes ni hasta qué punto. Pero a pesar de eso yo creo que se debe respetar la palabra del lector. Hay otra cosa que es cierta, y es que siempre escribe el lector cabreado.

Hombre, alguna vez nos han escrito para felicitarnos.

A nosotros no, a nosotros no. Bueno, el underground tiene un problema, y es que la gente que es underground siempre se cree que es muy "auténtica". Tiene una connotación de "autenticidad" en la que yo nunca he creído. Ése es mi problema dentro de La Cúpula. Siempre ha sido ése. Y por eso mucha gente nunca me ha tragado. Yo nunca he creído en las cosas "auténticas", sólo he creído en las cosas que me gustan y las que no me gustan. Sólo creo en eso. A mí eso de que este tío es "auténtico", y es "real" y todo eso, nunca me lo he creído. Nunca me he creído que *El Víbora* sea más "auténtico" que el *Marie Claire*.

Lo que pasa es que ésa es justo la postura "auténtica".

Bueno, pues quizá porque ahora está funcionando eso, pero yo he estado seis años recibiendo hostias por culpa de eso. Entonces, tengo ese problema. En el tema del underground juegas con eso. La gente también es un *look*, la gente del underground cuando compra *El Víbora* o una cosa underground, lo que tiene es una pose que quiere decir que esto es "real" y lo demás es

comercial, es basura porque se vende. Que luego todo el mundo se vende, porque es así. Si puedo vivir bien, ¿para qué voy a vivir mal? Eso es algo que no entiendo por qué se echa en cara al ser humano. Pero el caso es que el lector underground en seguida se ofende. Es un lector que, como en la música, todo lo personaliza mucho, y un ataque a su cómic es un ataque a él. Entonces, en seguida se ofenden y se toman todo a pecho. Y son muy duros. El lector underground yo creo que es el más duro de todos. Es el que en seguida te escribe diciendo que eres un hijo de puta, que has echado por tierra 15 años de un gran cómic, que le da vergüenza. Yo sé que tengo que respetar a los lectores, y más aún a los lectores que empezaron desde el número 1, pero lo que es seguro es que no podemos estar publicando lo mismo que hace 20 años, porque hasta ese lector se aburriría. Ese lector recuerda maravillosamente los comics de aquella época porque ya no los lee, porque los asocia a la edad que tenía y a las maravillosas juergas que se pegaba. Pero ese lector tiene ya hijos. Y lee lo que leía y dice "Pero ¿qué tontería es esto?" Hay un debate muy curioso con el que yo no he llegado a ninguna conclusión que es si el cómic tiene que ligarse a la gente joven, que hay mucho crítico ahora que dice que se infantiliza y no se ha logrado retener a la persona de 40 años. Yo por un lado estoy de acuerdo, pero por otro digo, ¿convertir *El Víbora* en una revista para gente de 40 años? Es decir, ¿mantener a la gente que empezó a comprarlo en el 79, que fuera sólo esa gente, ese sector de gente la que lo comprara? Yo eso no lo quiero.

La situación de *El Víbora* es paradójica, porque su esencia estaba en ser joven y revolucionario, y si 20 años después no ha cambiado, entonces ya no es joven y revolucionario, así que para seguir siendo el mismo en esencia, tiene que ser distinto.

Tenemos una ventaja y una desventaja. Somos una revista que no puede ser nunca lo fresca que era, porque la frescura que una revista tiene sólo la consigues en el momento de su nacimiento, y además *El Víbora* nació de una manera muy espontánea, por ebullición propia de la sociedad, y ahora no es eso. Eso que quede claro, ¿eh? Lo reconozco totalmente. Ahora, para elaborar *El Víbora* tenemos que pensar mucho, no es una cosa que digas "Hombre, mi amigote dibuja, voy a pedirle unos tebeitos", porque no, porque la sociedad ha cambiado, y la revista no es lo que era, es decir, que nunca conseguirá ser lo que fue. Pero por otro lado tenemos una ventaja, y es que la mayoría de los lectores de *El Víbora* son lectores jóvenes y *El Víbora* de ahora realmente sí es una revista nueva, *El Víbora* no es *El Víbora*. Podría llamarse *Chupi-Guay*. Sí, sé que esto lo puede utilizar luego algún crítico diciendo "Sí, sí, eso es lo que parece." Pero me da igual, es que es la verdad. *El Víbora* ahora mismo es una revista diferente, es otra revista. Por lo tanto, valora *El Víbora* anterior en su contexto y en lo que merecía, y valora este *Víbora* en su contexto. Y de todas maneras, *El Víbora* ya lleva más de dos etapas, yo creo. Ya lleva por lo menos tres etapas. Es que esto es como todo. Cuando publicaba Iron la gente decía, "Este tío es violencia y sexo, este tío es una mierda, que vuelva Pons, que sí que molaba". El caso es que ahora se fue Iron, y todos "Que vuelva Iron, que sí que molaba y no lo que metéis ahora." Para el lector underground, todo lo nuevo es malo. Para que aceptaran a Miguel Ángel Martín tuvieron que pasar dos años. Para que aceptaran a Mauro, un año o año y medio. Siempre reacciona en contra. Para el lector "auténtico" lo nuevo siempre es peor que lo que había antes. Siempre. Y tiene que ser poquito a poco, con paciencia, con aquello de "Venga, que esto es bueno, que ya verás cómo te va a gustar", hasta que funciona o realmente no funciona y tienes que quitarlo. Tienes que ser injusto, ¿eh? La justicia nunca existe en el mundo de la edición. Yo lo siento mucho por el que crea que se puede ser buena persona, pero punto de hijo de puta tienes que tenerlo a la fuerza. Yo lo siento, pero con buenos sentimientos no se hacen buenos comics. Pese a lo que crea mucha gente, un autor buena persona no necesariamente es un autor bueno.

Sí, bien, y por cierto, por tercera vez, ¿La Cúpula va bien?

Eh... como te iba diciendo... los de Planeta están haciendo cosas interesantes y... uh...

Venga, ¿*El Víbora* va bien?

Sí, *El Víbora* va bastante bien. Vende ahora unos 14.000 ejemplares, lo cual está bastante bien, pero lleva así años. Yo me acuerdo de cuando entré, que hemos mejorado un poco, pero tampoco hemos conseguido remontarla del todo.

¿Cuál es el techo histórico de *El Víbora*?

El techo histórico fue al principio de los 80, que se llegó a unos 40 ó 45.000 ejemplares. Pero claro, fue una cosa que surgió así. Lo bonito del mercado es que no lo puedes controlar. Por eso yo no desprecio a la gente, porque la gente sabe lo que quiere. El que no sabe lo quiere es ése que valora algo porque no le gusta a nadie y luego cuando le gusta a los demás lo desprecia porque también le gusta a los demás y deja de ser suyo.

¿Y el *Kiss*?

El *Kiss* vende, redondeando, unos 24.000 ejemplares.

Está muy bien.

Está muy bien. Por eso te digo. ¿Dónde se habla de *Kiss*? ¿Has oído hablar de algún autor de *Kiss*? ¿Has leído alguna reseña o algún artículo de Noé, de Ferocius, de Kevin Taylor, que a mí me parece la hostia? Ya sé que yo me paso, y que muchas veces no tengo razón en lo que digo, pero por lo menos todo lo que yo diga será siempre en favor de una gente a la que nunca se hace ni caso, que son los autores de comics porno. A Mónica y

Beatriz nunca jamás se les ha hecho caso, nunca les han nominado. Por ejemplo, en el *U* de Beto, al comentar *Birdland* Eduardo García, dice que se publicó en "una revista que no era el vehículo ideal para una obra que nada tiene de divertimento menor". Pues gracias a que salió en el *Kiss* la leyó diez veces más gente que si hubiera salido en *El Víbora*.

De todas maneras, sabes que el porno es un género despreciado en todas partes, en cómic de la misma manera que en cine y literatura.

¿Y eso justifica algo?

No, pero no se lo puedes achacar a la industria del cómic como un mal propio.

La pornografía y el erotismo se habían discriminado siempre desde un punto de vista de una sociedad de derechas, de una sociedad conservadora. Nunca jamás yo había visto que se hubiera discriminado desde un punto de vista de izquierdas. Eso es lo que me alucina del mundo del cómic. Desprecian el erotismo gente que presume de desprejuiciada y que presume de izquierdas progresista. Con eso es con lo que yo flipo, ¿cómo puedes ser un fascista dándotelas de republicano rojo? Hombre, si confiesas que eres un tío que te gustan las dictaduras y las buenas costumbres y que te suda la polla el cómic porno porque ataca la moral y tal, pues me parece muy bien. Ahora, que se diga que es un ataque a la inteligencia, que se tenga ese prejuicio, con eso yo alucino pepinillos que eso lo diga una persona que presume de abierta. No entiendo que a un autor lo margines sin haber leído su obra. Dicen que el 90% del porno es una mierda. Pues sí, y el 90% del cómic underground es una mierda, y el 90% del cómic que se premia en el Saló es una mierda.

¿Cómo va la Colección X?

La Colección X la tenemos un poco dejada. A mí me gustaría cuidarla un poco más. La verdad es que tenemos un problema, nosotros no publicamos nada en álbum que haya salido en revista, o casi nada, y en *Kiss*, absolutamente nada. Nunca vamos a publicar nada en álbum. Eso mantiene viva la revista. Eso hace que nunca saldemos nada. Somos una editorial que jamás ha saldado nada. Eso es algo que nadie ha destacado nunca y que a mí me parece muy importante. Nosotros hemos quemado libros de autores por no saldarlos, porque si tú saldas el libro, matas al autor. Si un chaval ve a un autor por 100 pesetas, cuando vea el siguiente libro de ese autor a 1.000, va a decir "Yo me espero a que lo salden, porque el otro día vi que su obra anterior estaba a 100 pelas, así que me espero a que lo salden y me lo compro." Lo devalúas totalmente.

Lo que pasa es que quemar es terrible.

Quemar es mejor. Así lo próximo que salga de él puede empezar de cero. Sí, sí, es mejor. No hay que devaluar, no. No hay que rebajar la cotización de un autor, no hay que rebajarle su dignidad.

¿Y qué haces, lo vuelves a publicar?

Sí. Y además, hay alguno por aquí que le ha ocurrido eso. Eso demuestra que hay gente que funciona. Hay errores comerciales. Hay autores que pueden vender 4.000, pero que a lo mejor no venden 20.000. Y si tu haces una edición de 20.000 y vendes 4.000, lo que no puedes hacer es saldar los otros 16.000. Y eso me parece superimportante. No devaluar nunca la dignidad ni la valoración de un autor, porque entonces matas su obra en el futuro, estás matando su medio de vida. Y nosotros jamás saldamos, siempre reeditamos, movemos el producto. Siempre, siempre. Cuando editamos *Odio*, queremos que se venda tanto ahora como hace 10 años. Los *Freak Brothers* se siguen reeditando, parece mentira. Se siguen vendiendo. Siguen funcionando.

¿Los álbumes de Robert Crumb también?

No, no tienen tanto éxito. Se siguen reeditando, pero tardan más que Shelton.

En una industria en la que no se reedita nada, eso ya es casi un milagro.

Son tiradas pequeñas, pero siempre intentar mover. Y con la revista intentamos eso, que el *Kiss* siempre se mueva, todo el rato. De manera que en principio no vamos a editar álbumes. Así que lo que te decía es que estamos muy pendientes de *Kiss*, pero la Colección X está un poco dejada de lado y a mí me gustaría cuidarla más. Hace tiempo que yo creo que debería tener una renovación estética, pero ya veremos.

¿De Brut qué nos dices? ¿Lo más vendido es Peter Bagge y lo menos Chester Brown?

Por ahí va, por ahí va la cosa. Yo sigo creyendo que Chester Brown tiene que calar. Yo tengo un problema con Chester Brown, a mí me gusta muchísimo, y además lo que más me gusta es *Ed, The Happy Clown*, pero es un problema, porque *Ed The Happy Clown* es una obra muy extensa, y no nos podemos arriesgar a editar una obra tan extensa habiendo vendido lo que ha vendido *El Playboy*. Yo pegaré la palicilla y tal, para que dentro de poco edi-

temos *I Never Liked You*, que está bien aunque a mí me gustaría más *Ed The Happy Clown*.

¿Tan mal fue lo de *El Playboy*?

Sí, fue mal. Unos 1.800 en dos años, que es muy poco.

¿A partir de cuánto va bien un Brut?

Pues a partir de ahí, de los 1.800. Lo idóneo es que de salida venda 2.000. Entonces es cuando dices "Hemos acertado". Y eso es lo que suele vender ahora cada Brut, que es lo bueno, que hemos conseguido un sello con el cual al sacar sólo uno por mes la gente ya confía en el sello más o menos. La gente dice, "No conozco a este autor, pero por sólo 250 pelas, me arriesgo." Que si fuera un álbum de 1.000 pesetas, como algunos quieren que publicáramos *La ciudad de cristal*... La gente no se gasta 1.000 pesetas sin saber de qué va una cosa, no.

¿Y los picos cuáles han sido?

Los picos, Peter Bagge. De Peter Bagge llevamos creo que más de 6.000. Estamos editando de 6.000 en 6.000, el doble de tirada que lo habitual.

¿Y Clowes qué?

Clowes se ha vendido sorprendentemente bien. A mí *Como un guante* me ha dejado alucinado. Me alegro mucho, porque además yo cada vez admiro más a Daniel Clowes.

Pero a mucha distancia de Peter Bagge, ¿no?

Sí, claro, es que lo de Peter Bagge es ya cuestión de reediciones inmediatas. Pero a mí me gustaría destacar una cosa. Al principio nos costaba mucho encontrar autores españoles para Brut, y realmente lo fácil era publicar obras de prestigio extranjeras, que siempre tienes un poco el apoyo de la crítica y de la prensa especializada. Durante los dos primeros años de Brut, las obras fuertes han sido extranjeras, y yo espero que a partir de ahora, no sé si van a ser obras cumbres, porque siempre juegas con ventaja cuando seleccionas algo hecho que cuando lo produces, ¿no? pero sí que creo que a partir de ahora estamos empezando a crear una cantera muy provechosa de autores y de obras. Con Juaco Vizuete sobre todo, ya creo que casi consolidado, con Santiago Arcas y Daniel Acuña, que los hemos estrenado ahora con *Simon y Claus*, una cosa que creo que no es la panacea, pero es esa pequeña joyita que dices "Hostia, pues está muy bien". Si se llamaran Philip y John, estos tíos serían la comidilla de la gente que está apuntada al *Previews*, ¿sabes? En estos tíos confío mucho, su Brut me parece de lo mejorcito que ha salido de Brut español, y con David López, que es el autor de *Spiral* que vamos a empezar a publicarlo dentro de poco.

¿Y cómo ves el tema del mercado hispanoamericano?

Yo más que el tema hispanoamericano, porque yo soy muy lerdo para los negocios e intento mantenerme lo más alejado posible, por lo que no sé qué expectativas tenemos, aunque creo que José María Berenguer tiene bastantes y no sé si tiene sus propios planes, sí me gustaría destacar el tema de la infiltración que estamos logrando en Francia y en Estados Unidos. En Estados Unidos estamos pensando en empezar a sacar algo en inglés, que no te voy a decir qué es, y en Francia tenemos el *Kiss* francés desde hace ya cuatro años. Los autores de *Kiss*, como autores de por sí, no como figuras, son probablemente de los que mejor cobran en la industria española, junto a los de *El Jueves*. Yo creo que son los dos que mejor cobran, lo cual está muy bien, porque cobran el *Kiss* español y el *Kiss* francés, y además tenemos algo que yo me cago por las patas de felicidad cada vez que lo pienso, y es que tenemos la exclusiva de *Odio* en Francia. El *Odio* americano lo va a publicar en Francia Ediciones La Cúpula. Vamos a sacar un álbum de cartoné, superlujoso, supercaro, a ver qué pasa.

¿Bajo el sello de La Cúpula?

Creo que sí... no sé si hemos creado un sello... Sé que hemos creado una colección que se llama Cupuland Comix.

Por cierto, que vaya idea más genial que ha tenido Peter Bagge cerrando *Odio*, ¿no?

Bagge tiene mucha más cabeza de lo que mucha gente le quiere reconocer. Hay un cierto paralelismo entre su situación en Estados Unidos y la nuestra con *El Víbora*.

Es un vendido.

Es un vendido. Él es el vendido. Pero además, para los propios autores, para sus propios compañeros. Entonces, él tiene esa sensación continua, perpetua, y él lo que quiere es venderse más. Como en el cómic no consigue abrir mercado, lo va a intentar en series de dibujos animados o de imagen real. Pero él quiere. Coño, quiere vivir bien, es lógico, como todo el mundo. Entonces, me parece que a él no le apetece seguir haciendo *Odio*, pues me parece muy bien. No sé qué coño va a hacer próximamente. Creo que Buddy pervivirá, que continuará de alguna manera.

Si no lo mata en el último número.

Pues a lo mejor lo mata, es capaz. Yo espero que no lo mate, la verdad, porque a mí me daría mucha pena. Haga lo que haga, ojalá que le vaya bien. Lo que sí es cierto es que *Odio* no vende en ningún sitio como en España. En Estados Unidos vende 30.000 ejemplares, y es el superventas underground. Aquí vendemos casi 10.000 ejemplares, que es mucho en proporción. Y 6.000 ó 7.000 de *Mundo Idiota*.

De todos modos, desde hace tiempo vendéis *El Víbora* y el *Kiss* en español a través del *Previews*.

Sí, funciona muy bien. Bueno, a ver, que para ser una venta por correspondencia funciona de puta madre. No sé cantidades, es anecdótico respecto al volumen total, pero que al ponerlo ahí en el *Previews* siempre hay bastantes pedidos de gente que lo lee. Yo estoy seguro que una revista como *Kiss* arrasaría en Estados Unidos, porque el porno que mejor se hace es el español, eso está claro. Por lo menos en algo somos buenos.

¿Y en Sudamérica no sabes si estáis distribuyendo ya?

Se están haciendo envíos a librerías, creo. Una distribución específica a librerías de capitales.

O sea, que al final resulta que La Cúpula va bien.

¡La Cúpula va de puta madre! Pero es que no podemos quejarnos. Yo vivo de esto, así que no tengo derecho a quejarme, y hay muchos oasis. Ahora lo que tenemos que conseguir es que para hacerse millonario un autor no tenga que trabajar para Estados Unidos.

el primo americano

ray mescallado

RECONSIDERANDO EL MERCADO DIRECTO

Es poco discutible que a principios de los 70 la distribución directa fue la salvación de un mercado del cómic menguante.

Los editores no sólo podían acabar con los sobrantes de las ventas en quiosco con la política de no devoluciones del mercado directo, sino que además se aseguraban el acceso a sus lectores más ardientes y entregados.

Como consecuencia, el triunfo de la tienda especializada supuso también el triunfo del *fandom*, un *fandom* predominantemente masculino, blanco y (en aquellos tiempos) joven.

Sus gustos y sus billeteras fueron atendidos de una forma que pocos *fandoms* han llegado a experimentar -tendencia que continúa hasta el día de hoy, a pesar de las quejas de los nostálgicos de mayor edad que se sienten amenazados por la presencia de fans más jóvenes y orientados hacia Image.

Después de varias alzas y hundimientos -especialmente, los frenesís especuladores desatados por las series en blanco y negro inspiradas en las *Tortugas Ninja* a mediados de los 80 y el *star system* de Image a principios de los 90- resulta lúgubremente claro que el mercado directo está en declive.

La proverbial gallina de los huevos de oro ha muerto, y los pasos en falso de las dos últimas décadas se han cobrado su precio en la industria.

El mercado directo provocó demasiados comics que atendían a varones adolescentes atrofiados, provocó argumentos excesivamente intrincados para los lectores casuales de quiosco (pero que entusiasman a los *fanboys* con su escrupulosa atención a detalles que a la mayoría de la gente no le importan) y precios de portada crecientes que exigían más del consumidor pero ofrecían muy poco a cambio (¿acaso le importa al lector casual si el papel es más brillante y menos susceptible al desgaste?).

El triunfo del *fandom* ha destruido toda la buena fe o tolerancia que los lectores casuales pudieran tener hacia los comics.

Y lo más irónico es que el estrecho grupo demográfico al cual atiende el mercado directo tampoco ha permanecido en grandes cantidades.

La erosión natural de lectores fue exacerbada por los precios altos y las actitudes de prima donna: los fans están tan implicados en sus lecturas que si no obtienen exactamente lo que quieren, se ofenden y no siguen con la colección.

Así que al mismo tiempo que los nuevos lectores se lo están pensando dos veces antes de meterse en los comics, los lectores antiguos siguen marchándose.

Existe una excepción a esta tendencia que merece la pena mencionarse.

Archie Comics fue el único de los grandes editores que no ha triunfado en el mercado directo y por lo tanto durante todo este tiempo ha dependido de los quioscos.

Sus comics siguen siendo accesibles para los *civiles*, están disponibles en los quioscos y en los supermercados, su formato librito ofrece una buena compra a bajo precio y no existen confusos problemas de continuidad.

Como consecuencia, Archie Comics es la empresa que ha sufrido menos durante las varias alzas y hundimientos, y la que tiene una posición más segura durante la crisis actual.

Es triste, pero aunque no proporcionan una fórmula para el crecimiento, al menos proporcionan una fórmula para la estabilidad.

De vuelta al mundo surrealista, la única forma que le queda al mercado directo para triunfar es que las tiendas de comics complementen su actual línea de productos con comics que atraigan a un público más amplio.

No existen suficientes comics accesibles para los *civiles*, pero insistir en las recopilaciones en tomo puede ayudar a complementar y definir un público mayor.

Y lo que tiene bastante sentido es que si pretendes atraer a los *civiles*, también tengas tiendas de comics accesibles a los *civiles*.

En resumidas cuentas, el mantra repetido a lo largo de los años: "Tener existencias de comics que no sean para los fans, crear un entorno de tienda más agradable."

Pero para ser sinceros, un golpe tan paradigmático supondría una serie de cambios en las librerías que sencillamente son imposibles de realizar para la mayoría de las tiendas especializadas.

Muchos libreros cuentan con fondos escasos; ya les resulta lo bastante difícil servir a la clientela que conocen, así que mucho menos van a acumular material que atraiga al tan esquivo mercado general.

Y seamos sinceros: lo que atrae a los *fanboys* no refleja necesariamente los gustos de la cultura general.

Y a pesar de todo lo que repiten los editores de que quieren atraer a un público más amplio (en su mayor parte se trata de retórica vacía), tengo la sensación de que la mayoría de los libreros sencillamente prefieren ampliar el radio de su nicho comercial: cartas de Magic, juguetes de coleccionista, juegos, animación japonesa (que está creciendo pero aún no está generalizada en los Estados Unidos)...

Es un paso lateral en la dirección correcta, un incremento en el mercado de los frikis, pero poco más.

Y con la excepción del atractivo del manga para grupos demográficos variados, sigue teniendo el tufo sofocante del armario del *fanboy*.

Si existe un futuro para los comics, no estará en el mercado directo ni en las tiendas de comics tal y como existen actualmente. Puede que ni siquiera esté en el mercado directo.

Y aunque detesto volver a haceros esto, tendré que continuar con este razonamiento en el próximo número.

Pepe Gálvez

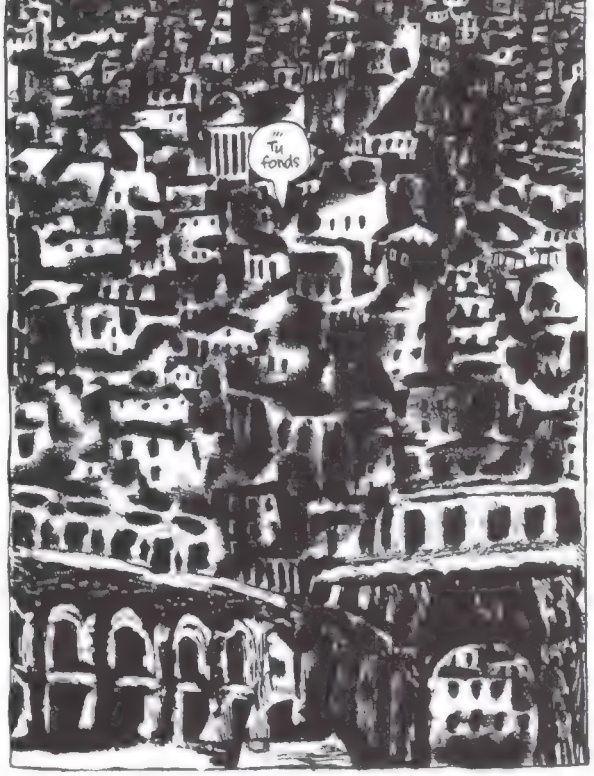
BLUTCH

Blutch es un historietista relativamente joven, que en apenas siete años ha conseguido desarrollar un estilo muy cercano a la plenitud de la madurez. No en vano Goossens lo incluía en el apartado de sus "historietistas admirados" de la exposición que se le dedicó en Angulema 1998 como ganador del Gran Premio del año anterior.

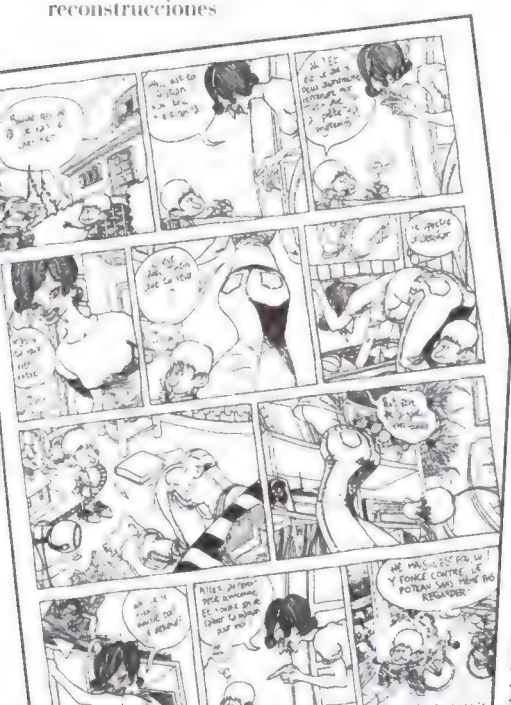
Waldo's Bar, publicada en 1992 por *Fluide Glacial*, es su primera obra, a la que seguirían *Mademoiselle Sunnymoon* en 1993, de la misma editorial, y *Sunnymoon tu es malade* (L'Association 1994). Estas obras se mueven dentro de una línea humorística muy libre e inquieta que combina referencias múltiples, juega con los códigos de los géneros y se interna con frecuencia, soltura, facilidad e incluso originalidad en el terreno del absurdo. En este período se refleja una evolución continua, un estilo que se busca sin angustias pero con decisión y que elabora ejercicios arriesgados y atractivos. La nota más diferenciadora es la del peso narrativo de la sensualidad, los personajes son sentidos de forma especial por el autor, y esas sensaciones son las que provocarán los diferentes tratamientos gráficos. Ya en esas historietas destaca el tratamiento de los cuerpos femeninos, especialmente el de *Sunnymoon*, que en algunos momentos de la narración parecen querer escaparse de la artificialidad del lenguaje para acercarse a una carnalidad cargada de hedonismo. Posteriormente realizaría *Lettre Americaine* (Cornelius, 1995), impresiones gráficas de un viaje a

Nueva York: *Mitchum* (Cornelius, 1996), historietas mudas con toques oníricos; *La Presidente*, historieta realizada con guión de Menu para el volumen *Noire est la Terre* de Autrement (1996), las series *Christian* (1996), escenas sobre recuerdos de su infancia, y *Rancho Bravo* (1997), recreaciones disparatadas del Far West, publicadas ambas en la revista *Fluide Glacial*, y finalmente *Peplum*, que apareció en 1996 en *A Suivre*, aunque el editor censuró 28 páginas que finalmente aparecen en la edición que de ella ha hecho en 1997 Cornelius. Son obras de asentamiento, en las que se da una simplificación icónica cercana al expresionismo pero acompañada de una amplia variedad de trazos y de juegos con las formas. Imágenes e historietas parecen querer escapar de la definición para reflejar esa impresión que capta la mirada exterior o la interior del autor.

Vale la pena dedicar unas líneas en especial a *Peplum*, su primera obra larga en la que se disciplina y se somete a un flexible argumento: la adaptación de un clásico de la literatura latina como *El Satiricón*, de Petronio. En *Peplum* el trazo se mantiene dentro de esa mezcla de tosquedad, dinamismo y calidez que ya aparecía en *La Presidente*. Aunque en esta ocasión se ha adaptado a la necesidad de generar una atmósfera híbrida entre la recreación histórica y el onirismo propicio a los simbolismos. Por ello los rostros combinan la simplificación con la profusión de líneas y los fondos van desde la absoluta blancura hasta las impactantes reconstrucciones



impresionistas de las urbes romanas. También quizás por la misma razón, las formas a veces parecen huir hacia la caricatura y otras se llenan de carnalidad como ya sucedía en *Sunnymoon*. Todo ello reafirma la gestualidad de los personajes y el diverso sentido dramático de las escenas. La composición a veces simplificada, a veces compleja, siempre imaginativa, el dinamismo potencial de las formas y las elipsis facilitan la expresión sin tener que recurrir apenas a la palabra, que también existe y con personalidad propia. En fin, una obra inusual por la acertada combinación de riesgo y madurez creativa. U



C'est quel Tintin que tu veux ?
Le spectre d'Octobre.
Peut-être que j'aurais dû rester couché.
Ah ! Je le tiens ! Pousse-toi, je descends.
Allez, au revoir petit bonhomme ! Et n'oublie pas de sauver ta maman pour moi.
HÉ MAIS IL EST FOU, LUI ! Y FONCE SUR LE POTEAU SANS MÊME PAS REGARDER !

DAVE MCKEAN

dave mckean

Dave McKean es un volcán. El habitual símil, tan empleado en el ámbito artístico para referirse a autores de marcado carácter explosivo, parece inventado para él. Leyendo datos de su biografía, siguiendo la sucesión de sus obras, uno casi puede imaginarse las placas tectónicas desplazándose lentamente, golpeándose con una violencia calma bajo la aparentemente tranquila superficie, sin nada que haga presagiar el estallido desatado de magma creativo que se avecina, que se desbordará en todas direcciones. Música, cine, teatro, pintura, fotografía, diseño, historieta o publicidad, ningún medio de expresión le es ajeno a este verdadero renacentista del siglo XX, y en todos ellos es capaz de encontrar un resquicio que le permita plasmar un estilo personal, inquieto y preñado de ideas.

por Jose María Méndez

Viñeta de The Fox, historieta que dejó inédita el fallido lanzamiento de la revista Borderline

Nacido en Taplow, Berkshire, en 1963, Dave McKean atribuye probablemente a su padre la mayor influencia en su temprano interés por el arte y, en especial, por el dibujo. Enamorado del jazz y de su piano, el padre de McKean, empleado de líneas aéreas, acostumbraba a dibujar habitualmente. Su prematura muerte instigaría en Dave otro de sus principales rasgos, un ansia creadora a la que da salida en un infatigable torrente de dispersa producción: "*Una de las cosas más importantes en mi vida fue que mi padre murió cuando yo era muy joven y, tanto antes como después de aquello, yo siempre tuve consciencia de la muerte, del poco tiempo que tengo para vivir y plasmar las cosas en un papel, y por eso trabajo constantemente.*"

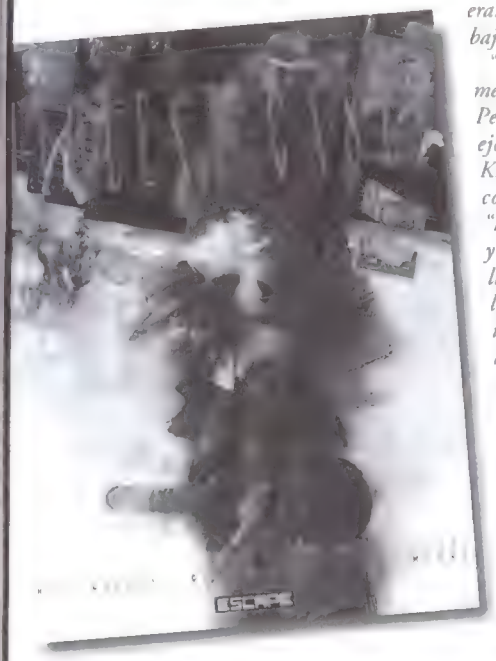
La admiración por los dibujos de su padre y la adicción al cine se conjugarían para imbuir en McKean la pasión por el viejo arte de contar historias, que acabaría encontrando su manifestación primera en la historieta.

Sus lecturas infantiles no difieren gran cosa de las de cualquier aficionado criado en Inglaterra: superhéroes y las clásicas revistas de blanco y negro de Warren, *Creepy* y *Eerie*. Aunque fascinado por la accesibilidad y la capacidad de control que le permitía un soporte narrativo por otra parte tan complejo y rico en posibilidades, su interés apenas se detenía en obras y autores concretos; y, si acaso, era a los dibujantes a los que seguía, no a los personajes, y mucho menos a los guionistas, incapaces al parecer de contarle algo que le motivara, que le implicara. De Jack Kirby y Steve Ditko pasó a Neal Adams, y de ahí a Berni Wrightson y Jeff Jones y a la cantera de la traslación anglosajona del legendario *Metal Hurlant*, *Heavy Metal*, siguiendo una natural progresión acompasada con los tiempos.

Inmerso durante su adolescencia en la escena musical inglesa, dominada por lo que él denomina una "*ola de jazz-funk, equivalente musical, que no social, del punk*", McKean abandonó los estudios generales en favor de la música y se dedicó a tocar en modestas bandas, aunque su formación académica continuaría por el camino de lo gráfico con su ingreso en 1982 en el Berkshire College of Art and Design, para cursar inicialmente estudios de diseño gráfico que acabarían derivando en ilustración, dibujo del natural y vídeo. Una etapa en la formación de McKean que se revela ciertamente crucial, debido principalmente a tres claros factores:

Primero, la propia escuela en sí: "*La Escuela de Bellas Artes es un lugar estupendo para abrirte más. Si estás muy cerrado y muy ciego, como estábamos la mayoría, te obliga a fijarte y a jugar con otras cosas, porque dispones de cuatro años sin ninguna presión comercial. No tienes que ganarte la vida, sólo jugar y probar un montón de cosas. Aunque no es algo que vaya con la propia escuela, claro, depende de los profesores que te toquen, y yo tuve mucha suerte y me tocaron dos que eran muy buenos. Es una cuestión de prestar atención a cualidades mas abstractas, a la resolución de problemas y al trato y la comunicación con la gente; todo eso son cualidades humanas fundamentales, y en la Escuela de Bellas Artes hacen que afloren.*"

En segundo lugar, el descubrimiento de dos autores de historietas que renovaron su fe en el medio y que se convertirían en influencia indeleble en su posterior carrera: José Muñoz y Bill Sienkiewicz. "*En mi adolescencia o así, leía todo tipo de cosas: Heavy Metal, comics franceses, ingleses -que eran espantosos-, americanos... Pero no fue hasta mi época en la Escuela de Bellas Artes que descubrí a un par de dibujantes que hacían comics pero con dibujos que me parecían buenos; dibujantes personales, como José Muñoz, que además*



Arriba: Portada del álbum Violent Cases.
Abajo: Ilustración para la propuesta de revisión de Phantom Stranger que Gaiman y McKean presentaron a DC.

eran honestos para con su trabajo, no ilustrativos."

"Aunque me encantaba el medio, dejé de comprar comics. Pero alguien me enseñó un ejemplar del nº26 de Moon Knight (El Caballero Luna), cómo no, con la historieta "Hit It" de Bill Sienkiewicz, y me pareció realmente brillante. Un tebeo que podía leer y releer, un tebeo con ideas. No estaba dibujado en automático, ni reutilizando viejas historias ya trilladas. A partir de ese momento, seguí la colección de Moon Knight."

Y en último lugar (y quién sabe si quizá el más importante): McKean conoció a un periodista aspirante a guionista de comics, de nombre Neil Gaiman.

Su paso por la escuela enriqueció notablemente sus influencias y su concepto de la representación gráfica: el figurativismo literal y la perfección técnica, elementos que por aquel entonces se le antojaban supremos, se apartaron un tanto para dejar espacio a lenguajes más viscerales y abstractos, por influencia de autores como Jim Dine (que le descubrió todo un mundo de posibilidades trabajando con la fisicidad del soporte, con las texturas), Alberto Giacometti, Francis Bacon o el ilustrador Ralph Steadman, que le enseñó la tremenda capacidad del trazo violento para retratar la verdadera naturaleza de las cosas. Un viaje, de lo descriptivo a lo expresivo, ejemplarizado en la progresión de sus gustos dentro de la escuela vienesa del diecinueve, del elegante ornamento de Klimt a la agresiva desnudez de Schiele, del que McKean asegura que "*no conozco a nadie que dibuje mejor*".

Aprovechando los recursos de la escuela y esa misma ausencia de presión a la que McKean aludía, él y otros cuantos compañeros de estudios probaron las aguas en el terreno amateur con el fanzine *Meanwhile*, para el que realizó el serial *Josef*, una historia en seis partes de resonancias a lo *Blade Runner* que quedaría inconclusa debido a la falta de continuidad de la publicación, al igual que sus primeras colaboraciones con Gaiman, como la historieta *Going to California*, producida para una proyectada revista, *Borderline*, que no llegaría a despegar. En cualquier caso, aquellos primeros pasos ya hablaban a las claras de un autor deseoso de contactar con un público alejado de la habitual masa infantil y más próximo a sus propias inquietudes.

Inquietudes que parecían no tener cabida ni vía de salida en ninguna de las plataformas editoriales de entonces. Tras abandonar la escuela, McKean viajó a New York con ánimo de contactar con algunas de las principales compañías y probar suerte en el cómic profesional, pero los resultados distaron mucho de los deseados: la sintonía con Marvel fue nula, DC mostró interés pero no volvieron a ponerse en contacto con él, y Continuity le ofreció un trabajo pero no le hizo llegar ni el guión ni el contrato. Como tantos otros antes que él, McKean volvió a casa cabizbajo dispuesto a tirar la toalla; pero la insistencia de Gaiman le animó a perseverar.

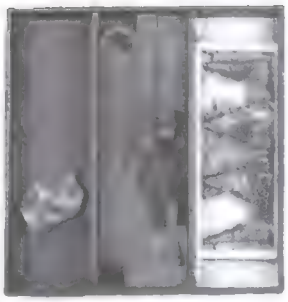
Entre trabajos de diseño publicitario para empresas y la ilustración del libro *You Are The Stainless Steel Rat*, con los personajes de la conocida saga fantacientífica de Harry Harrison, McKean consiguió colar la realización del serial *Violent Cases* sobre guión de Gaiman, con destino a su publicación en la revista inglesa *Escape*, y que posteriormente sería recopilado y editado en forma de álbum, convirtiéndose en deslumbrante y eficaz tarjeta de visita para lograr atraer la atención de público e industria. Así, las nuevas conversaciones con DC arrojaron frutos bien distintos. Gaiman y McKean llamaron a las puertas de la editorial en el momento adecuado, cuando Karen Berger estaba buscando nuevas voces distintivas para gestar la semilla de lo que luego se convertiría en la línea Vértigo; descartadas varias propuestas iniciales, entre ellas la revisión del clásico Phantom Stranger, la pareja acabaría poniendo al día un personaje mucho más ignoto, Black Orchid, en una miniserie de tres números aparecida a caballo

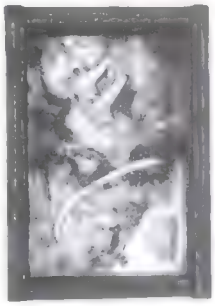
Página opuesta, arriba: En el trabajo de McKean como diseñador se evidencian las influencias de luminarias del diseño como Vaughan Oliver, principal responsable gráfico del sello discográfico 4AD, o Russell Mills, autor de estas cajas para la instalación Ember Glance, junto al músico David Sylvian.
Abajo: Si McKean bebió de Bill Sienkiewicz, ambos beben de Barron Storey, al que pertenece esta ilustración de su Marat/Sade Journals

entre 1988 y 1989 que, pese a sus muchas insatisfacciones, les serviría de trampolín internacional. DC, por su parte, quedó tan contenta con el resultado que, antes de que McKean lo hubiese terminado, le ofreció ocuparse de un megaproyecto, una novela gráfica protagonizada por Batman, escrita por otra sensación británica, el *enfant terrible* Grant Morrison, siguiendo la estela de redefinición del señor de la noche desatada por el *Dark Knight* de Frank Miller, y que antes de llegar a sus manos había sido rechazada por el propio Bill Sienkiewicz y por Berni Wrightson: *Arkham Asylum*.

Con *Arkham Asylum* (1989), McKean dio un nuevo y definitivo salto en la evolución de su trabajo, llevando un paso más allá la tendencia que había iniciado poco antes como portadista fijo de la colección *Hellblazer*: integrar el diseño como parte indisociable de la obra, siguiendo su obsesión por controlar todos los elementos y lograr convertirlos en símbolos al servicio del todo para que adquieran así su pleno significado contextual. El inesperado éxito de *Arkham Asylum* supuso el espaldarazo definitivo a la carrera de McKean, propulsado sorprendentemente al estrellato con un estilo pictórico impactante que, sin embargo, chocaba frontalmente con buena parte de los cánones establecidos en el mainstream en el que había empezado a desenvolverse con tanta soltura, pero por el que no se dejaría atrapar.

Alimentado económicamente por su creciente éxito en el campo del diseño gráfico -una faceta que los lectores de cómic conocerían bien por su destacada labor como portadista en títulos como la mencionada *Hellblazer*, *Miracleman* (en su etapa Gaiman) y, sobre todo, *Sandman*, que marcó un hito de repercusión tal que todas sus portadas serían luego recogidas en un lujoso tomo, *The Sandman Dust Covers* (1997)- McKean pudo permitirse el dedicar sus esfuerzos como historietista a proyectos más arriesgados y, consecuentemente, menos lucrativos. Así, sin abandonar la compañía de su partenaire literario Gaiman, McKean realizaría para la revista *The Face* el serial por entregas *Signal to Noise* (1989-90), severo y demoledor relato de los últimos días de un director de cine enfermo de cáncer, con una puesta en escena sin concesiones que se volvería aún más radical en su posterior recopilación ampliada (1992). Su ya imparable expansión por otros campos artísticos -el diseño de producción cinematográfica para la película *Ecotopia*, la composición de música para piezas teatrales de vanguardia como *The Unauthorised Sex Company*, y su cada vez más profusa labor como diseñador para sellos discográficos, como Virgin, que le encargó rediseñar todo el catálogo de Michael Nyman- se tradujo en un progresivo reconocimiento internacional (con exposiciones ya fuera como historietista, ilustrador o fotógrafo en Nápoles, Madrid, Portugal, Londres y New York) y en una obra historietística consecuentemente más dispersa aún





que antes. Así, a lo largo de los primeros años de la década de los 90 irían viendo la luz diversas intervenciones esporádicas en publicaciones de DC (los números 27 y 40 de *Hellblazer*, el primero con Gaiman y el segundo junto a Jamie Delano, o el primer número de *Fast Forward*, prolongando su colaboración con Grant Morrison en la historieta "A Glass of Water") y Marvel ("The Truth Is Spoken Here", en el cuarto número de la antología A1 en su versión Epic, y "Wordsworth", un delirio cenobita, una vez más con Gaiman, en el *Hellraiser* nº 20). Curiosamente, serían las páginas publicadas al abrigo de Marvel las más relevantes de aquella etapa de su carrera (si olvidamos, eso sí, el incompresiblemente vacuo y autoindulgente ejercicio estético de *Voodoo Lounge*, sobre letras de canciones de los incombustibles Rolling Stones), por cuanto que vendrían a confirmar su talante experimental, mezclando las técnicas, los soportes y los medios, y saltando indistintamente del collage fotográfico y las copias en color a la manipulación digital, ya apuntada tímidamente en la versión ampliada de *Signal to Noise*.

La pasión por las nuevas tecnologías también conduciría a McKean a la notoriedad en el terreno de la multimedia, con colaboraciones en CD-ROMS como el *Bad Day on the Midway* de los Residents, y posteriormente a una profusa relación con la red de redes, donde su presencia directa o indirecta se ha multiplicado de un tiempo a esta parte, merced sobre todo a su cada vez más solicitada labor como creativo publicitario; faceta en la que acreditan su sobrada solvencia el complejo puzz-

Arriba: En 1995, McKean colaboró con la escritora y guionista Rachel Pollack para confeccionar una singular versión de las cartas del tarot
Abajo: Viñetas de Death Talks About Life, inserto que se incluyó en algunas colecciones de la línea Vertigo para prevenir el contagio del Sida.

le virtual interactivo *Club Salsa*, un "whodunnit" cibernético incluido en la página web de Wall Data Software, o campañas tan destacadas como la de la consola de videojuegos Sony Playstation o la del lanzamiento de un nuevo tipo de película de color de la casa Kodak, realizadas en su calidad de director artístico de Artemis Communications, una innovadora compañía londinense dedicada a la producción de materiales digitales para el más amplio espectro mediático que también se ocupó de la cabecera de la serie televisiva *Neverwhere*, escrita por Neil Gaiman.

Sin embargo, las dos obras magnas de McKean no nos ha llegado en soporte digital, sino en el tradicional formato de papel y cartón de los tebeos: *Mr. Punch* y *Cages*. Continuación hasta cierto punto de una supuesta tetralogía iniciada con *Violent Cases*, *Mr. Punch* (1994) es la gloriosa consumación del McKean más polimórfico y osado, capaz de integrar y dar unidad narrativa a los más dispares tratamientos gráficos. Con *Mr. Punch*, McKean confiesa haberse sentido por primera vez en pleno dominio de la obra, y esa seguridad se trasluce para el lector en todas y cada una de sus deslumbrantes planchas. Por su parte, *Cages*, prolongada imprevisiblemente a lo largo de los años 1990 al 1996 por imponderables editoriales -su forzoso traslado a Kitchen Sink tras la quiebra de su editor original, Tundra-, es un monumental paseo de diez números (cerca de las 500 páginas) por sentimientos humanos tan básicos como el amor y el miedo a la muerte, ejecutado con un dibujo intencionadamente simple (que deja ver, más desnudas que nunca, las influencias de Muñoz y Schiele) y una narrativa cinematográfica aderezada sólo paulatinamente, conforme avanza la historia, con elementos más abstractos.

En la actualidad, y tras ofrecernos en sus últimos trabajos singulares híbridos de ilustración, historieta y literatura como *The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish* (1997), con el sempiterno Neil Gaiman, *Wizard & Glass* (1997), sobre textos de Stephen King, o *Slow Chocolate Autopsy* (1997), en estrecha colaboración con el novelista Iain Sinclair, McKean se encuentra ya dando los últimos toques al libro de ilustraciones *Option Click*, recopilación fundamentalmente de imágenes creadas para portadas de CDs que viene a ser, en cierto modo, una continuación de su *Small Book of Black & White Lies* (1995), al tiempo que prepara la adaptación de *Mr. Punch* al formato de CD-ROM y los cortos *Whack!*, *The week before* y *N[EON]* para los Wormwood Studios, una rama más de la hidra creativa Artemis Communications.

(1) *Urich* nº 20, Madrid Comics, España; marzo de 1992.
(2) *Seriejournalen*, Internet, Dinamarca; 1996.
(3) *Arken Sword* nº 23, Paul Duncan, U.K.: 1988.

OKAY, JOHN LET'S DO IT
I STILL THINK THIS IS EMBARRASSING
FOR DEMONSTRATION PURPOSES, THIS IS A BANANA, BY THE WAY NOT AN ERECT PENIS

Dave McKean EN SUS PROPIAS PALABRAS

INFLUENCIAS

De pequeño leía toda la basura que uno lee de pequeño, pero no había nada que me interesara de verdad. A veces encontraba a alguien que me gustaba durante unos meses, pero nunca duraba. Sólo había unos pocos dibujantes, uno o dos, que me gustaran realmente, y todavía me gustan: algunos trabajos en blanco y negro de Jeff Jones, Bill Sienkiewicz... pero lo primero que leí fue la misma basura que lee todo el mundo: material de superhéroes americano, revistas como *Creepy* y *Eerie* de Warren, con algunos dibujantes españoles que me gustaban mucho, como Fernando Fernández, Josep María Beá, José Ortiz... bueno, José Ortiz no tanto.

Bill Sienkiewicz me influyó, porque era el único que había haciendo lo que hacía. El único que miraba fuera... bueno, el único en América, que es la influencia predominante en Inglaterra... el único que miraba fuera de lo que se había hecho anteriormente en el cómic. Todos los demás se limitaban a copiar a la anterior generación de cómic, que había copiado a su vez a la anterior generación de cómic. Bill al menos buscó otras influencias: y probablemente fue en eso en lo que me influyó él. La influencia que tuvo en mí fue similar a la que tuvieron mis profesores y algunos autores: simplemente buscar y no dejar de fijarse en cosas nuevas y absorberlo todo. En lo que respecta a su estilo en concreto, hay algunos elementos que sí me influyeron, por qué negarlo. La mayor demostración de inseguridad es negar tus influencias y él fue una de ellas. Pero ahora, aquellos trabajos suyos que entonces me gustaban me interesan mucho menos, y lo que está haciendo actualmente no me gusta mucho. Creo que lo único que está haciendo es tantear, que no sabe muy bien qué hacer...

Me gustan especialmente los trabajos de José Muñoz y Mattoti. Cuando dibujé *Violent Cases* leí una crítica en una revista especializada francesa diciendo que yo estaba influenciado por Mattoti. Así que cuando averigüé quién era compré una copia de *Fuegos* y me encantó. Es un cómic estupendo. Uno de sus últimos álbumes, *El hombre en la ventana*, es absolutamente perfecto. Es difícil no dejarse influir por algo así. Su influencia se nota especialmente en el nº 10 de *Cages*. La escena del rey es una forma de darle las gracias por su trabajo. Pero creo que más que dibujantes de comics me han influido los dibujos de Egon Schiele o Gustav Klimt o películas como las de Lars Von Trier o *Brazil* de Terry Gilliam. En cuanto a la literatura, desde hace tiempo prefiero leer ensayos o autobiografías, como la de John Cleese de Monty Pithon, que es apasionante, a novelas.

DEPURANDO CONCEPTOS

Estaba llegando al momento en que

Autorretrato secuenciado de Dave McKean. Pertenece al librito Take Pictures Further, editado por Kodak como parte de la campaña de promoción de una nueva película.

Arriba: Una de las portadas que realizó McKean para la serie Sandman de DC Comics.
Debajo: Portada de CD The Eyes of Stanley Pain, del grupo Download.

tendría que dejar la escuela de arte y empezar a cobrar por hacer lo que hago. Me sentía obligado a prestar cierta atención a lo que estaba ocurriendo en el mundo de los comics. El material que había eran cosas como *Warrior*. La gente que empecé a conocer eran dibujantes como Gary Leach, y creo que por entonces también conocí a Brian Bolland, y quizás a alguno más. Pero recuerdo especialmente a Gary. Y trabajé los dibujos con Letratone, y probé todo tipo de cosas técnicas, y luego todo tipo de entramados... probé montones de cosas distintas. La respuesta solía ser, "Tiene un aspecto completamente muerto. Tiene un aspecto completamente estático." Y me resultaba muy difícil salirme de eso. Pero en ilustración, me resultaba más fácil soltarme. Pintaba, y cortaba papel. Me divertía mucho más haciéndolo. Con los comics, intentaba hacer unos dibujos que tenían que moverse y contar una historia. Pero se quedaban muertos en la página. Y sin embargo mis ilustraciones individuales, que felizmente podían ser estáticas por completo -eran ilustraciones para revistas y cosas así- tenían algo de vida. Así que por fin conseguí coger ambas cosas y mezclarlas. Y los primeros experimentos en ese sentido fueron un par de cosas antes de *Violent Cases*, simplemente cosas breves, pero ya básicamente fue *Violent Cases*.

Los dibujos que estaba haciendo para *Arkham Asylum* estaban llegando a ser algo. Pero al pintarlos, me parecía que como ilustraciones estaban bien, pero que perdían la energía y el movimiento iniciales. Lo mismo pasó con la historia *Hold Me* [en *Hellblazer*]. Creo que algunos de los dibujos, debajo de todos los entramados y demás, probablemente... algunos estén bien. Pero lo pierden todo con ese tratamiento. En esos momentos representaba un gran problema para mí y estaba intentando combatirlo.

Gradualmente, me encontré con que los comics no me gustaban realmente. E intentaba entender por qué, encontrarle el sentido. Y entonces descubrí que estas especies de garabatos hechos en 30 segundos que estaba haciendo por entonces funcionaban realmente bien en los comics. Si hay alguien sentado en una silla, fumando un cigarrillo, bueno, ¿cuánta información es necesaria? Eso merece unos 30 segundos. Cualquier otra cosa es superflua. Así que eran cosas como ésas las que tenían sentido. Esto fue un cambio gradual.

SUPERHÉROES

Nunca quise dibujar superhéroes. Pero haber hecho *Arkham Asylum* o las portadas de *Sandman* ha permitido que, cuando hago otro tipo de comics, ya exista un numeroso grupo de lectores que se interesan por mi trabajo. Así no tienes que empezar desde cero.

También pensé que si hacía *Arkham Asylum*, ya no tendría que volver a dibujar un cómic de superhéroes; y así ha sido, así que funcionó. Revisándolo ahora no me arrepiento de haberlo hecho, pero no creo que unos cimientos tan débiles como los de Batman puedan soportar todo lo que metimos, y por esa razón, no me parece un cómic demasiado bueno, aunque tiene sus valores.

Nunca fui muy feliz dibujando superhéroes. Cuanto más los hacía, más me daba cuenta de que ni siquiera podía tomármelo como un trabajo. Me costaba levantarme de la cama por la mañana y ponerme a dibujar. No me creía lo que estaba contando y no sentía ningún entusiasmo por hacerlo.

De pronto me di cuenta de que Grant y yo estábamos intentando hacer *Arkham Asylum* a pesar de Batman, y no lo contrario, que debería ser lo normal: si te gusta Batman y te gusta hacer tebeos de superhéroes me parece muy bien. Pero que no te gusten e intentar hacer algo con ellos para aproximarlos a las cosas que realmente te gustan es una pérdida de tiempo. Y no funciona.

CAGES

Cages se basa en una serie de ideas que he reunido mientras estaba trabajando en los proyectos de otros guionistas. He tardado mucho en conseguir

reunir el suficiente material como para poder escribir una serie. El tema general son las razones por las que la gente cree en cosas y lo que ocurre entonces. Está unido a mis creencias. No soy una persona religiosa, pero creo vehementemente en la creatividad como una fuerza que puede sacarte adelante en la vida.

En este momento voy por dos caminos: uno es lo que estoy haciendo con *Cages*, con una narrativa muy cinematográfica, como la de una película. Pero tiene algunas secuencias que, definitivamente, no son cinematográficas, especialmente en los últimos números. Pero la ventaja de trabajar con esa planificación en la que puedes ver pasar el tiempo, tic-tac, tic-tac, de viñeta a viñeta, es que puedes llegar a conocer muy bien a los personajes, puedes ser absorbido por la historia, y también es algo que sirve de contraste con secuencias más caóticas.

Quería ceñirme a un campo que me resultara familiar. Así que lo que hice fue recurrir a las cosas que son importantes para mí, y a lo que me había sucedido en la vida, e intenté incorporarlo en la historia, para que tuviera algo auténtico. Una de las cosas más importantes fue que mi padre murió cuando yo era muy joven, y tanto antes como después de aquello yo siempre tuve conciencia de la muerte, del poco tiempo que tengo para vivir y plasmar las cosas en un papel, y por eso trabajo constantemente.

Lo que pasa con muchas de las cosas de *Cages* es que no todos los sentimientos son necesariamente míos. Y también hay sentimientos completamente contrapuestos, así que es más exacto decir que son todos míos. O sea, yo no soy creyente en ningún sentido. No soy una persona religiosa. Tampoco creo en ningún dogma particular en lo que se refiere al arte. Por lo general, me gusta el abstracto. Pero soy muy selectivo al respecto. Y como en todo, hay un enorme montón de basura. Y creo que el arte tiene básicamente la misma función que los comics o el cine, que es sencillamente comunicar y explorar ideas. Y si no te comunicas, te encierras en una especie de club de élite, de lo cual creo que es culpable buena parte del arte abstracto, del arte conceptual y sus instalaciones, del arte figurativo y simbolista. No soporto un montón de las tonterías pre-Rafaelitas. De hecho, no soporto la mayoría. Porque parece un club exclusivo. Si conoces los símbolos, hay una serpiente azul en el suelo, por lo tanto es simbólica de... ¿sabes? Hay un absurdo libro de reglas que tienes que tener antes de descifrar esas pinturas. Eso me parece absurdo. Si vas a tratar con simbolismos o con metáforas, de alguna forma deberían explicarse en sí mismos. Deberías poder mirar algo y sentir lo que significa. O bien el artista es capaz de comunicarlo, o bien no es capaz. Si van a tener que escribir un libro de apéndices que acompañe la pintura, es que no son capaces de comunicar. Pues entonces, déjalo.

Mi forma de enfocar el arte está entre considerarlo sólo un oficio, te pones a trabajar todos los días y ya está. Por otro lado es algo muy importante. El arte hace que mi cerebro se ponga en marcha. Es una de las cosas que da sentido a mi vida. Ese es el debate que vive el artista de *Cages*.

Cages

No quiero explicar el verdadero significado de *Cages*. El lector tiene que poner algo de su parte. No me gustan los comics que lo dejan todo mascado. Me gusta que estén claros los hechos que transcurren en la historia pero no su interpretación. Por ejemplo, estoy seguro de que cada uno de los lectores de *Cages* tiene una idea muy distinta de la relación que tienen las portadas con la historia principal. Da igual, todas las interpretaciones son correctas. No tengo una lista con las respuestas a los problemas que planteo.

Estoy muy orgulloso de *Cages*. Seguro que tiene muchos fallos. Ahora pienso que muchos dibujos

"This is the Devil. He comes on at the end, to drag Mister Punch away to hell. I remember some busybodies, in the last queen's day, telling me that he ought to succeed. But he never does. There's always a Devil in the story of Mister Punch, although sometimes he's hard to find."

Arriba: Mister Punch. Imágenes imposibles manipuladas por ordenador. Debajo: Miles Davis y Herbie Hancock. Boceto para la biografía ilustrada de Miles Davis.

no eran muy buenos. Pero creo que hasta cierto punto conseguí la mayor parte de las cosas que quería cuando empecé a trabajar en la serie. Hasta cierto punto yo soy Leo, el artista. Su problema es el que yo tenía en 1990. Me preguntaba: ¿realmente tiene algún valor lo que estoy haciendo? ¿qué hago ahora? ¿en qué dirección me muevo?

Cages es, básicamente, una historia de amor, así que tiene un final feliz, bonito. Leyendo la biografía de John Cleese, decía que según se va haciendo mayor siente más la obligación de hacer sentirse bien a su público. Mostrarles lo horrible que es el mundo y a la vez terminar con una nota de esperanza. Pensé en terminar *Cages* de una forma más pesimista, pero al final me arrepentí, y creo que es un reflejo de lo que he cambiado desde que empecé a dibujarlo. Cuando termina *Cages* todos los personajes encuentran la felicidad, por lo menos de forma temporal. Al menos han superado sus últimos problemas. Si hubiera seguido la serie veríamos como el artista y la chica se enfandan y el escritor vuelve a sentirse mal. *Así es la vida, das un paso adelante y dos atrás.* Era el mejor momento para acabar.

TÉCNICA Y ARTE

Obviamente mi capacidad técnica ha influido en mi trabajo. Desarrollar la capacidad técnica es una cuestión de práctica; el truco está en desarrollar al mismo tiempo las aplicaciones de esa capacidad. Pero en este momento creo que estoy combatiendo conscientemente contra mi capacidad técnica, porque está muy enraizada en la ilustración, principalmente en la ilustración norteamericana, y el tipo de trabajos que quiero hacer ahora depende mucho menos de la técnica, de modo que me estoy esforzando conscientemente por simplificar más y más, ser más burdo y despreocuparme de lo superficial.

Siempre intento hacer lo que creo que es adecuado para la historia. Desde el principio, *Cages* iba a ser contado usando dibujos con las líneas más simples que fuera capaz de hacer. Al final, simplifiqué muchos los dibujos y lo que acabó llegando a imprenta fue la tercera o la cuarta versión. Y ya no podía, aunque quizás debería haberlo hecho, seguir simplificando y afinando. Pero en algún momento tienes que terminar la página, de lo contrario nunca vas a terminar el libro, un libro de 500 páginas.

La creación artística es un mundo mucho más ilusorio. Realmente no puedo describirlo. Puedo intentar enseñarte cosas e intentar explicarlas con una combinación de imágenes y palabras y música... en realidad sólo son sentimientos. Y supongo que lo que estoy intentando hacer es permitir que otra persona se meta en mi cabeza. Tanto como a mí me gusta meterme en la cabeza de otra persona. El objetivo final es comprender las cosas. Y comprender a la gente. Y comprender situaciones. Realmente no hay un objetivo final, pero sí

un objetivo hacia el que trabajar que es más grande que simplemente crear imágenes bonitas, o contarle a alguien un hecho interesante. Es un entendimiento más profundo de las cosas. Estoy sonando muy hippioso y muy pretencioso, pero es que no puedo explicarlo de otra forma. Y comprendes que lo único que estás haciendo es hacer lo mismo una y otra vez. Intentas explicar algo. Y esta vez lo explicaré como una canción, o esta vez lo explicaré como una fotografía. Y entonces cambias ligeramente tu opinión o captas algo distinto. E intentas explicarlo otra vez. Y es una elaboración constante y muy, muy lenta, del mundo.

PINTURA

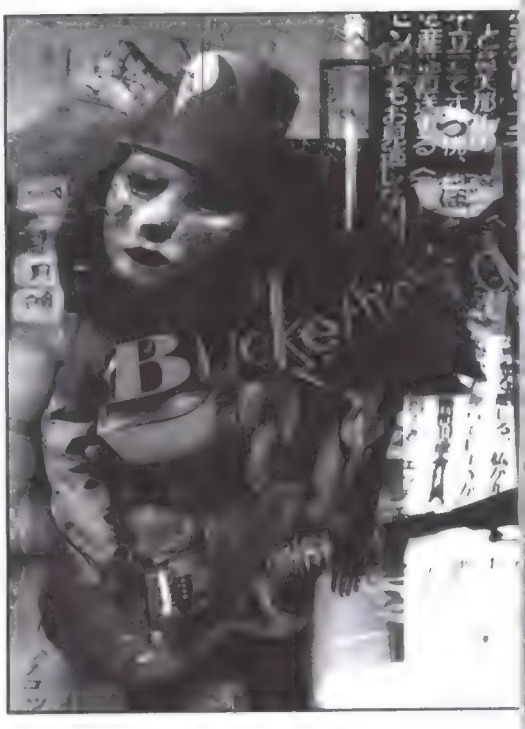
No soy muy bueno haciendo cuadros sólo porque sí. Incluso cuando los hago, una vez que los he terminado, los utilizo en otro sitio. En una portada de un disco o en algo. Y soy capaz de empezar la cosa más mínima con la intención de levantar todo un libro a su alrededor. Así que no puedo hacer un cuadro sin razón alguna. Pero he hecho algunos. Y no soy un gran fan de las exposiciones en galerías. Me gustan, pero realmente no me motivan. Los libros me motivan, y las películas, pero nunca he sido un gran fan de plantar un puñado de cuadros en una habitación y que unas cuantas personas pasen por la puerta y los miren y se vayan.

Si sólo me dedicara a pintar, me podría volver loco.

FOTOGRAFÍA

Sí, he practicado la fotografía en la escuela de arte, pero mi gran problema con la fotografía, como con muchas cosas en realidad, fue, para empezar, que no encontraba la manera de hacer fotografías que pareciesen mis fotografías, y no las fotografías de otra persona o sencillamente anónimas. Simplemente parecían más fotografías. Y ése ha sido un problema constante.

Creo que una fotografía es genial para ciertas cosas y es genial para recordarte cómo son las cosas, cómo se mueve la gente y cómo habla la gente y las fotografías siempre ayudan. En *Cages* tuve la suerte de que amigos míos que también eran actores posaran para los personajes principales. Así que realmente añadieron algo a los personajes. Estaban lo suficientemente cómodos conmigo como para relajarse mientras yo sacaba fotos de referencia. Por lo tanto, aportaron un montón a los personajes. Me resulta muy incómodo decir que sé cómo es la gente, que lo sé tan bien que nunca tendré que volver a mirar una foto o una persona de verdad para dibujar gente. Creo que decir eso es enormemente arrogante. Siempre hay algo: una mirada sutil, o la forma en que las luces se deslizan sobre la superficie, siempre hay algo en lo que puedes fijarte la siguiente vez. Es cierto que hay personas que tienen un gran almacén de materiales crudos de los que partir. Pero creo que lo que sacas de eso es lo que ves una y otra vez en los comics y en las carreras de los dibujantes de comics. Que es que inicialmente todo lo que saben se vierte en el papel, y hay un ímpetu terrible, y a menudo tiene un aspecto magnífico. Un tremendo almacén de información e imaginación vertiéndose sobre el papel. Pero después de eso básicamente es la ley del eterno retorno disminuido. Tal y como yo lo veo, es un camino de descenso constante. Y creo que eso se puede aplicar a casi toda la gente que se me ocurre, aunque estoy pensando principalmente en comics americanos, hasta cierto punto también es cierto para los comics europeos. Alcanzan un pico en el cual poseen un almacén de memoria y refinan su estilo, pero pronto alcanzan el punto máximo de refinamiento al que van a llegar. Y ya no hay información nueva. Ya no se añaden matices. Y a partir de entonces es una cuesta abajo.



Portada del cómic de 16 páginas que apareció publicado en 1994 dentro del CD del grupo Buckethead.

CINE

Acabo de dirigir un cortometraje y tengo pensado otro. También estoy desarrollando un proyecto de corto de dibujos, pero eso llevará mucho tiempo hasta que se vea realizado. También he hecho diseños de producción para un par de películas, como *Ecotopia*, que nunca se llegó a estrenar, y la secuencia de créditos de la serie *Neverwhere* de Neil Gaiman. Pero no da muchas satisfacciones trabajar en una película. No tienes ningún control del proceso que transcurre entre que haces una cosa y ésta llega a la pantalla. De modo que para mí no tiene mucho sentido.

ORDENADORES Y CREACIÓN.

En 1990 no había comprado un ordenador. No

Arriba y derecha: Slow Chocolate Autopsy, la colaboración de McKean con el novelista Iain Sinclair. Una novela que incluye casi 40 páginas de historieta de gran complejidad formal.

sólo eso, sino que me oponía firmemente a los ordenadores. No tenía intención de comprar ninguno. Jamás. En realidad, ésa sigue siendo mi actitud hacia los ordenadores. No estoy interesado en la tecnología informática porque sí. Simplemente me gusta ser capaz de hacer las imágenes que quiero hacer. Y si no tuviera un ordenador, habría seguido haciendo la doble página a color en *Cages* #10, y habría seguido intentando hacer una imagen que sugiriese tanto la espiral del universo como la espiral del amonites. Y las diferencias de escala, y los temas que aparecían en la historia. Habría seguido intentando todo eso. Y creo que no hubiera sido capaz de hacerlo tan bien. Si hubiera sido capaz de hacerlo mejor con pintura o con una pluma y un papel, o con cualquier otro medio, lo habría hecho. Pero es que sinceramente creo que el ordenador era la mejor manera de hacer esa imagen. Me pareció el medio más transparente. No se verían cortes alrededor de las fotos. Lo genial del ordenador es que trabajas con una pantalla que es luz iluminada.

Lo genial del ordenador es que puedo hacer imágenes que son imposibles. Puedo pintar cosas que son imposibles, pero seguirá siendo una pintura. Con un ordenador puedes eliminar cualquier contexto mediático y enfrentarte a otro juego de elementos contextuales.

Realmente me he enamorado del uso del ordenador para unir todos los elementos. Me da la impresión de que existe cierto sentimiento anti-ordenadores, especialmente dentro del mundo del cómic. Al principio me parecía muy divertido, un poco como los Neanderthales dando vueltas alrededor de una máquina de escribir, tocándola y preguntándose si les morderá. Era un poco como tener miedo del fuego. Pero ahora empieza a cabrearme. Porque sólo es una maldita herramienta. Sólo es una herramienta genial. Y no estoy haciendo nada conceptualmente con el ordenador que no estuviera haciendo antes. Sencillamente me permite que el equilibrio entre los materiales sea exactamente el que quería, y no lo mejor que soy capaz de conseguir en una obra de arte plana, que a menudo es el 50% de lo que realmente yo quería que fuese.

Por un lado, me gusta la sencillez, ya sabes, menos es más. Y la sencillez de un dibujo es algo precioso. Y si eres capaz de hacerlo bien, y de hacer esas historias sencillas, casi como manuscritas, es algo genial. A veces me gusta escuchar una pieza solo de piano. Pero a veces me gusta escuchar a una orquesta completa. A veces me gusta la complejidad. Y el ordenador es genial para enfrentarse a la complejidad.

Con los CD-ROM, lo que me interesa es crear el lenguaje que después será utilizado por el arte aplicado dentro de 20 ó 30 años. Poner los cimientos. Eso fue lo primero que me interesó. Lo segundo que me interesó fue que la gente podía ser creativa con ellos. Por lo general a la gente le intimidan las artes. Creo que las artes perpetúan los "nosotros" y "ellos" con ideas como "talento" y "genio" y "arte con A mayúscula". Todo lo que sirva para separar este mundo tan enrarecido de los patanes inferiores que no son capaces de hacerlo. Y la mística de hacer películas se pone en un pedestal, y se habla mucho de la "inspiración del artista" y de la mano del artista, y de todas esas cosas. Y a mí realmente no me va nada de eso. He visto a personas aprendiendo a dibujar. Me he visto a mí mismo siendo capaz de aprender a pensar. Y de aprender a resolver problemas en un período de tiempo apreciablemente corto. No creo que la gente nazca con la habilidad de hacer cosas tan peculiares y específicas como tocar el saxofón. Creo que la gente nace con una variedad de habilidades que se pueden aprovechar de formas muy variadas, y que van a ser estimuladas o ignoradas, dependiendo de lo que hagas. Y estoy a favor de que la gente se exprese a través de cualquier medio que quiera utilizar. Con un CD-ROM puedes sentarte en casa y ser creativo.

MCKEAN GUIONISTA

Me encantó escribir *Cages*. En última instancia, es la cosa de la que estoy más satisfecho. Tiene muchos fallos y problemas, pero creo que conseguí las cosas que realmente quería. Una de ellas es el humor. Quería que tuviese un toque ligero. El aspecto conversacional; quería que la gente habla-

se, y observé a la gente hablando, las pausas y cómo uno empieza a decir algo, y entonces se dirige en otra dirección, y dices algo y tú sabes lo que quieres decir pero se interpreta de otra manera. Esas cosas nunca las he visto representadas en los comics. Sí, hay gente que sabe escribir buenos diálogos. Pero tienden a ser diálogos muy literarios. La gente pronuncia frases perfectas, de principio al fin. No conozco a nadie que hable así. Así que quería representar eso. Y también quería que gran parte del texto quedase cubierto en las imágenes, y que los diálogos sólo estuvieran ahí como puntuación. Como parte del flujo, y para permitir que las imágenes respirasen.

JAPÓN

Comencé a trabajar para una de las revistas de manga que edita Kodansha en Japón pero sólo llegué a dibujar una historia. Lo dejé cuando estaba a punto de terminar otra. John Jay Muth estaba haciendo una serie para la revista *Afternoon* y pensé que a lo mejor podía ser interesante. Pero el resto de la revista era tan horrible y estaba tan mal impresa que al final acabé desanimándome. Creo que el contexto en el que publicas tu trabajo también es importante. No creo que vuelva a trabajar para ellos.

HISTORIETAS

Aún hay tres comics que quiero hacer. Cuando empecé a hacer *Cages*, la principal razón para hacerlo fue que quería hacer un cómic que disfrutaría leyéndolo. Y también uno que creía que era necesario. "Así es como creo que deberían ser los comics." Y no estoy diciendo, desde luego que no estoy diciendo que esta sea la única manera de hacerlos. Pero estas son algunas de las cosas que creo que son interesantes de los comics. Y no las veo demasiado a menudo. Y eso fue hace siete años. Desde entonces, mi opinión ha variado notablemente. Y me gustaría hacer otro libro, un libro de historias cortas, que pretendo hacer en algún momento. Probablemente a finales de año, titulado *Pictures that Tick*. Que abarcaría ideas desde el inicio de *Cages*. Intentar decidir cuál es realmente el lenguaje del cómic.

En un mundo ideal a nadie le importaría que una compañía mutimillonaria venda tres millones de copias de *Spider-Man*. Me encantaría que existiera una industria capaz de apoyar trabajos más personales e interesantes y que la gente que los haga pueda permitirse vivir de ellos. Según están las cosa es muy difícil encontrar lectores para proyectos más ambiciosos. Soy tan crítico con la industria del cómic porque estoy metido en ella. Existe cierta tendencia a exigirles menos a los comics de lo que se les exige por ejemplo al cine o la literatura. Y, aunque con lo que se publica no me sorprende en absoluto que la gente sea incapaz de tomarse los comics en serio, el cómic, como medio, es capaz de casi cualquier cosa. Otra cosa es que los autores estemos a la altura de las circunstancias.

Me encanta contar historias, y me encanta dibujar, los comics son una buena combinación de ambas cosas. Me gusta el control que tienes haciendo comics y que tan difícil es obtener en otros medios. Aún no me he cansado de los cómics. Estoy trabajando en el libro de historias cortas *Pictures that Tick* y en una biografía visual sobre Miles Davis.

En el mundo del cómic, y estoy hablando de la gente que conozco, hay un ambiente muy depresivo, muy pesimista. Pero en el cómic hay un enorme territorio virgen esperando a ser explorado y hay mucho material estupendo en el que inspirarse. Queda mucho por hacer.

Declaraciones extraídas de las siguientes fuentes:
Fongus nº 2. Entrevista de David Muñoz. 1991.
Urich nº 20. Entrevista de José María Méndez. 1992.
Entrevista de David Muñoz (con la colaboración de Jorge Iván Argiz y Ángel de la Calle) durante la edición de 1996 de la Semana Negra de Gijón.
The Comics Journal nº 196. Entrevista de Christopher Brayshaw. 1997.
Textos seleccionados por David Muñoz.
Traducciones de Santiago García, José María Méndez, David Muñoz y Oscar Pálmer.

Cages: UNA PARÁBOLA GNÓSTICA

por david Muñoz

Dave McKean comenzó a dibujar Cages en 1990. Aunque en España ha aparecido publicada en un solo tomo, se trata de una serie de diez números que, debido a la quiebra de Tundra (la editorial que publicó las siete primeras entregas) no terminó de publicarse hasta 1996, ya bajo el sello editorial de Kitchen Sink.

Al igual que *Río Veneno*, el tebeo de Beto Hernandez que comentaba en el anterior *U*, *Cages* pertenece a esa difusa categoría de obras ambiciosas y resolución algo fallida cuya lectura, precisamente porque apuntan tan alto y quieren ser tantas cosas, no llega a satisfacer del todo.

Resuelta mayormente con dibujos a tinta iluminados con bitono acabados en un estilo mucho más sencillo y despojado que el utilizado en obras anteriores (muy influido por Mattoti, José Muñoz, y el francés Baudoin), *Cages* es una obra de ritmo lento (que en cierta manera recuerda al *Ikkyu* de Sakaguchi y tantos otros mangas), que McKean narra utilizando una plantilla casi fija de 9 viñetas por página sólo rota por interludios narrativos en los que da rienda suelta a su lado más experimental, introduciendo elementos pictóricos y fotográficos.

En el último número de la serie, McKean se despide de los lectores con una frase reveladora: "esto es lo más cerca que he estado de describir mi mundo". Y efectivamente, en las 500 páginas de *Cages* McKean cuenta una historia, pero ésta no es sino una excusa para vertebrar sus reflexiones. Y podría argumentarse que en el fondo todas las ficciones literarias, incluso las más burdas, que ni lo pretenden ni lo buscan, son cuentos morales más o menos disimulados, pero al menos la mayor parte de las veces el autor se esfuerza en dotar a su ficción de elementos que nos hacen olvidar que sus personajes no tienen voz propia. Y no es el caso de *Cages*.

Hay un tema que tiene especial peso en la obra: la relación del artista con el arte (esa entidad abstracta, cuya existencia es casi una cuestión de fe) y con su trabajo. McKean, que no se considera una persona religiosa, ha dicho que el arte es su única religión. Aunque no hay que tomárselo de forma literal, en su humano afán de trascendencia McKean ha encontrado en la creación artística una manera de darle un sentido a su vida, de esquivar el vacío que sentimos en el estómago al pensar en nuestra inevitable muerte. ¿Y no es para eso para lo que sirven todas las religiones? Ése es el tema fundamental de *Cages*, de nuevo en palabras de McKean, la búsqueda de "los motivos que lle-

van al ser humano a creer en algo, y el modo en que esa creencia le ayuda a lo largo de su vida". Una búsqueda que se convierte en la razón de ser tanto del protagonista, Leo Sabarsky, un pintor que pasa por una crisis creativa, como del resto de los personajes: Angel, un músico de jazz que puede o no ser un agente de la divinidad, Mrs Featherskill, una mujer que ha sido abandonada por su marido, Jonathan Rush, un escritor (inspirado en Salman Rushdie) que vive recluido en su apartamento tras haber publicado un libro que ha provocado la ira del gobierno, un misterioso gato con alma humana, que al igual que Angel, parece tener línea directa con Dios y, por fin, Karen, la futura pareja de Leo. Durante el transcurso de la serie se van entremezclando más y más sus vidas hasta que la resolución de sus respectivas historias (la huida de su propias "jaulas", morales, anímicas o físicas) depende de la de los demás.

Pero ya digo que la trama es lo de menos, lo importante es el debate sobre la creación y el mundo del arte: ¿Qué es preferible, un arte producto de la emoción o de la técnica? ¿Es algo por lo que merece la pena morir, o vivir encerrado, como Jonathan Rush? Puede que os haya sonado raro lo de la "parábola gnóstica", pero la actitud de los personajes de McKean (el gato con alma de hombre, divinidades intermedias que intervienen en el destino de los humanos) y los nombres de los capítulos, *Descent*, *Ascent*, *Strata*, y, finalmente, *New World*, no dejan lugar a dudas; McKean convierte los episodios protagonizados por Leo en una metáfora "New Age" de la búsqueda del conocimiento de la verdad trascendente, que, por supuesto, existe y puede alcanzarse tras un escalonado proceso de depuración. Si el número uno comenzaba con Leo recorriendo los alrededores la casa (antes de comenzar su proceso de "iluminación") el último, una vez resuelta la trama (Leo supera su crisis creativa al descubrir que el arte ni es ni sólo técnica ni sólo inspiración, sino una mezcla de ambas cosas) termina con Leo y Karen haciendo el amor en la azotea (la ascensión final) bajo la mirada de un dios curioso y su acto se convierte en una metáfora del Big Bang que dio origen al universo. La respuesta final, que el hombre es el único Dios (o que cada hombre tiene su propio Dios) y que en cada uno de nosotros anida la semilla de la divinidad, que florecerá si la abonamos con creatividad y la regamos con un poquito de amor, a los tipos descreídos como yo nos provoca un sonrisa (para qué negarlo) algo cínica.

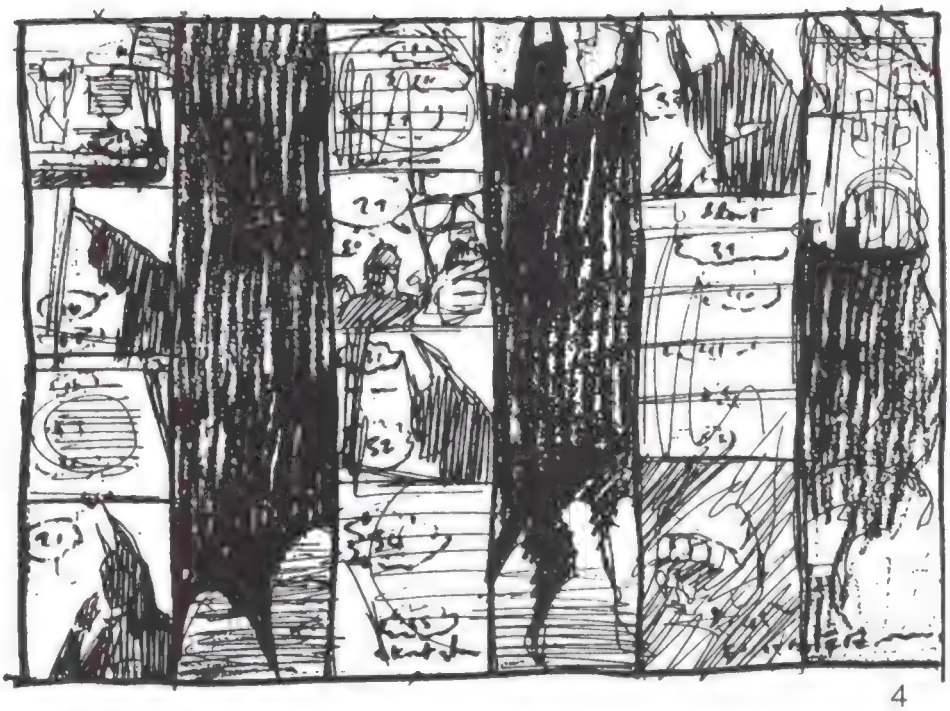
De todas maneras los buenos momentos de *Cages* (el emotivo monólogo de 36 páginas de Mrs Featherskill, la presentación de Jonathan Rush, resuelta en 12 páginas mudas magistralmente contadas, por ejemplo) y la excelente labor de McKean, que además de un gigante del grafismo demuestra ser un fenomenal narrador, compensan de sobra todos los fallos anteriores y la ingenuidad algo banal de la tesis central de la serie. A veces más vale recorrer un camino inexplorado y perderse que pasear una y otra vez por el mismo sendero. Aunque es una pena que a la hora de elegir un referente cinematográfico McKean se haya decantado por la vacuidad esteticista de Wim Wenders -especialmente la pretenciosa *El cielo sobre Berlín*- y, como en las películas del alemán sean las ideas las que expliquen a los personajes y no viceversa y predomine más el golpe de efecto visual que la densidad dramática.

Izquierda: El escritor Jonathan Rush contempla desde la ventana de su casa cómo los manifestantes queman su libro. Arriba: El cuento del rey en el nº 9 de Cages. Debajo: La señora Featherskill espera a su marido desaparecido

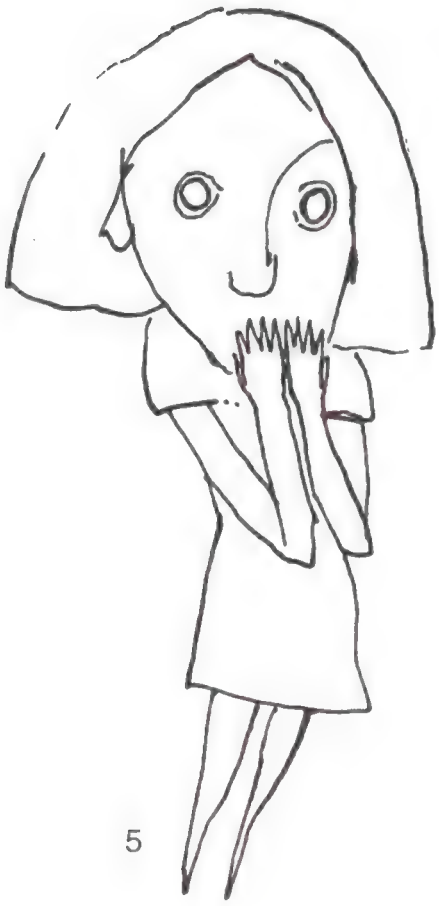
A la hora de terminar este artículo aún no se ha distribuido la edición española que ha publicado Norma, con lo que poco os puedo contar sobre ella. Eso sí, no sé qué sentido tiene comercialmente editar una obra de voluntad tan minoritaria como ésta en un lujoso tomo que cuesta 8.500 ptas. El formato no es algo que haya elegido Norma Editorial (se trata de una edición conjunta entre varias editoriales, según me comentaba el mismo McKean durante su visita a Gijón) pero quizá hubiera sido mejor una edición por entregas y que los lectores pudieran comprobar sin necesidad de tener que hacer semejante esfuerzo si les interesa o no seguir leyendo *Cages*. Así, es fácil imaginar para *Cages* no sólo una audiencia minoritaria sino ínfima. En fin.

He said once "How do you cope with him?" I said, "I'm used to him."
"I'll tell you this he said, "It'll not be his heart that gets him, it'll be his temperament."
Quite perspective, he was, quite perspective.

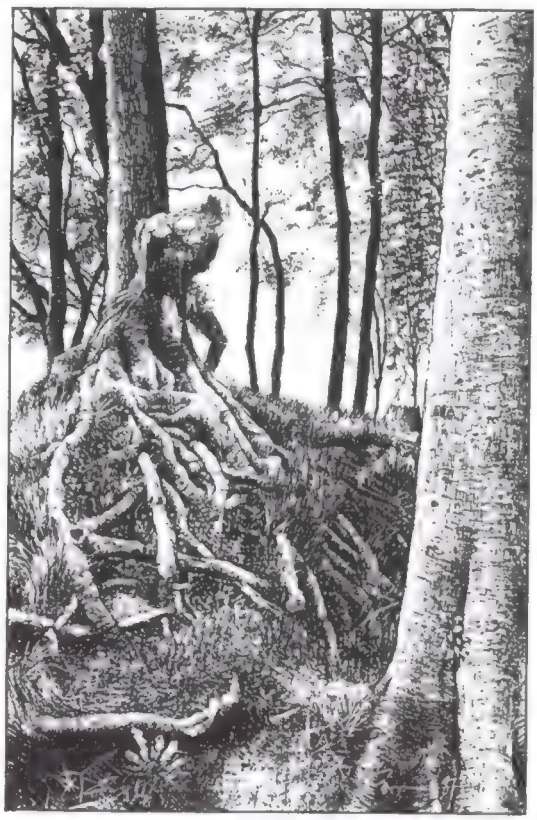
BAR
DRANT
1
2
3



4

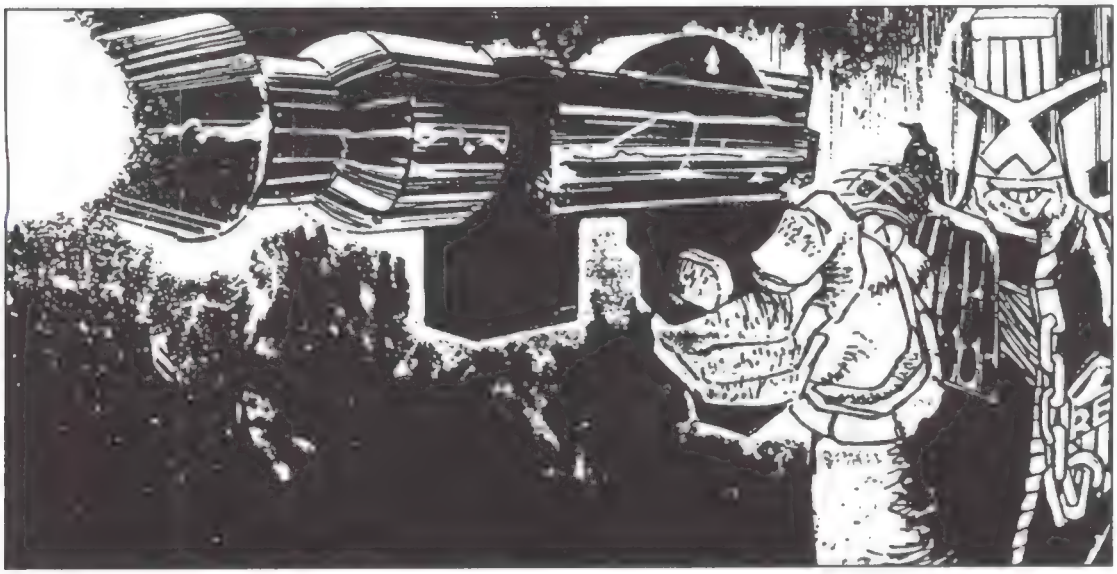


5



6

7
GOD WEARS A MASK



8

9

10

1- Apunte realizado durante un viaje a París.
2- Un ángel inspirado en la película *El cielo sobre Berlín*. Dibujado durante un viaje a Italia.
3- "Ella me muestra sus moretones". Del cuaderno de bocetos de Dave McKean.
4- Bocetos de *Arkham Asylum*.
5- Boceto para *Cages*.
6- La Cosa del Pantano. La primera ilustración que dibujó McKean para DC Comics.
7- Dibujo realizado durante la visita de McKean a Madrid en 1990 con motivo de la inauguración de la exposición Nuevas Viñetas.
8- Viñeta de una página de muestra de Juez Dredd dibujada por McKean para Fleetway al principio de su carrera.
9- Tarjeta de felicitación navideña.
10- Página del cuaderno de bocetos de McKean.

Gaiman & McKean: TE PARA DOS

por francisco naranjo

La publicación del primer álbum de Gaiman y McKean constituyó un acontecimiento en el mundillo de la historieta anglosajona, sin duda. Que dos jóvenes desconocidos se atrevieran a poner en la calle un trabajo tan arriesgado, que además en sus páginas se reflejase una madurez y una profesionalidad tan evidentes, tan insólitas, era poco menos que una declaración pœblica de arrogancia (una muy sana arrogancia que, justificada o no, buena falta le iba haciendo a los tebeos ya por entonces, a pesar de luminarias ocasionales). El libro se convirtió casi inmediatamente en objeto de culto, fue alabado a diestro y siniestro, fue aplaudido y enarbolado como banderín de enganche de un cierto movimiento por la renovación del medio, y aœn hoy se considera el mejor trabajo de sus autores. En las siguientes páginas veremos qué queda, una década después, de tanta buena voluntad, de tanta arrogancia.

Es un mundo extraño, desde los ojos de un niño. Una imagen de Violent Cases.

• Violent Cases: té verde

Con el paso del tiempo, es probable que se recuerde a McKean más como diseñador e ilustrador que como historietista. De hecho, ya hoy podemos comprobar que su influencia es sorprendentemente fuerte en el mundo de las cubiertas de discos o las portadas para libros. Además, y quizá sea exagerado afirmarlo, tengo la convicción de que las perturbadoras secuencias de créditos de películas como *Seven*, *Mimic* o *The Game*, de teleseries como *Millenium* o (por qué no) *Buffy, cazavampiros*, no habrían sido posibles sin la popularización que del collage inteligente y atmosférico ha estado haciendo nuestro hombre durante los œltimos diez o doce años. Y sin embargo, Dave McKean es un excelente historietista, como ha venido demostrando desde que en 1987 viera la luz *Violent Cases*, un trabajo con guión del en aquellos días también desconocido Neil Gaiman que sentó las bases de lo que serían posteriores colaboraciones y dio carta de naturaleza a lo que por entonces no era más que una sospecha: el desembarco renovador de autores británicos en el *mainstream* norteamericano tras la estela de Alan Moore, un soplo de aire fresco que, con el tiempo, ha acabado degenerando en algo llamado Vertigo, un cajón de sastre en el que va cabiendo casi cualquier cosa.

Violent Cases es un relato de atmósferas intensas, de tono que quiere ser cálido e íntimo, pero de puesta en escena excesivamente fría y distante. Como casi siempre, el divorcio entre un argumento que pedía a gritos un tratamiento invisible, por así decir (o, al menos, más humilde) y una personalidad plástica apabullante acaba generando un festival de fuegos de artificio que no aporta nada a la historia narrada, pero que resultó fundamental para el gran salto de los autores al otro lado del Atlántico. Narrado en primera persona por el propio Gaiman (que aparece en algunas secuencias con esa imagen que ya es marca de fábrica: gafas oscuras, camiseta negra), se trata de un relato de iniciación supuestamente basado en sus recuerdos de niñez. Los constantes saltos en el tiempo, la vaguedad de los recuerdos y los diferentes registros que Gaiman maneja a la hora de ordenar su historia justifican, desde luego, el despliegue de técnicas de que McKean hace gala, en la mejor tradición de un Sienkiewicz que por entonces era el rey de la experimentación gráfica, y le ponen en bandeja resoluciones de verdad espectaculares que crean una peculiar atmósfera al borde mismo de lo onírico. No obstante, sigo pensando (y es una opinión absolutamente personal nacida de la relectura del libro hace

apenas unos días) que el álbum se hubiera beneficiado con una puesta *más* sobria, y hubiera aguantado mejor el paso del tiempo (hoy lo leemos y no podemos evitar una cierta sonrisa de reconocimiento: es tan de los 80 que casi da vértigo), aunque no hubiera servido, claro, como catálogo de las habilidades del McKean ilustrador.

El libro lo publicó en Gran Bretaña Titan, en octubre de 1987, en una edición en blanco y negro. Era una produción de *Escape*, una revista de historietas de corte alternativo que durante unos años fue la respuesta *cool* a cabeceras clásicas como *2.000 AD*. No fue hasta julio de 1991 que vio la luz en los USA, gracias a la empresa suicida por excelencia, Tundra, que lo editó además en color por primera vez (los grises y azules de McKean son una delicia, desde luego, que aportan una densidad inédita hasta entonces a la atmósfera del relato).

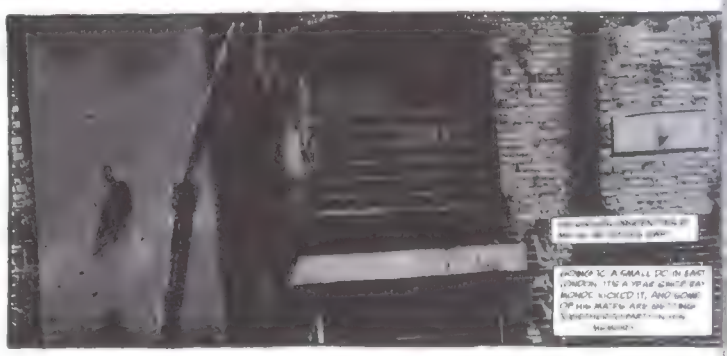
• Black Orchid, Hellblazer: una nube de leche

La consecuencia inmediata de la publicación de *Violent Cases* fue el encargo por parte de DC de una miniserie de prestigios a todo color (un formato muy comœn por entonces, que lo mismo sirvió para un roto que para varios descosidos) que se publicó en 1988: *Black Orchid*. Esta vez pisamos terreno conocido: un superhéroe más bien obsoleto del catálogo de DC es asesinado y reconstruido desde presupuestos contemporáneos en una especie de proceso de naturalización del género que produjo títulos memorables (*Watchmen* y *Dark Knight*, ni que decir tiene, pero también la *Justice League* de Keith Giffen, el *Swamp Thing* de Moore primero y de Rick Veitch después, *Miracle Man*, la *Doom Patrol* de Morrison o los diferentes despropósitos del gran Chaykin), así como productos más que discutibles. El *Black Orchid* de Gaiman y McKean sigue todas las reglas no escritas del nuevo género: narración morosa y de pretensiones poéticas, grafismo espectacular, conflictos humanos que quieren acercarnos la figura del superhéroe, apariciones estelares de un Batman lacónico y un Swamp Thing siempre al borde de la perplejidad, e incluso una peregrinación a las malsanas entrañas del Arkham Asylum (lo mejor de la serie, sin duda) que prefigura la que algœn tiempo después el dibujante hará de la mano de Grant Morrison en el libro homónimo. Una lectura llevadera que no deja la menor huella en el recuerdo (excepto quizá la imagen de un emocionado Sombrerero Loco, conmovedor pederasta de cloaca, con una flor entre las manos), y un trabajo eficaz de McKean que se ve lastrado, sin embargo, por el abuso de la fotografía como base para la ilustración: los gestos no fluyen, son falsos, los actores posan sin convicción, envarados. De nuevo el lector se ve condenado a la distancia, a la indiferencia. Como ocurrirá, por cierto, en uno de los dos trabajos que verán la luz en 1989: *Heartsprings & Watchstops*, una breve historieta de lucimiento aparecida en la primera entrega de la antología británica *A1*, editada por Atomeka Press. Se trata de unas páginas protagonizadas por Mr.X (personaje creado por Dean Motter para Vortex) en las que el protagonista mantiene un confuso monólogo interior mientras a su alrededor se desarrolla una sofisticada fiesta. Resuelta con una verticalidad tan valiente como superflua y una utilización modélica del gris, no es más que un catálogo, en realidad, de fotografías de Helmut Newton. Un trabajo menor que se verá eclipsado por su otra colaboración del año.

El nœmero 27 de *Hellblazer* (la serie en la que comenzó a hacerse popular McKean gracias a su innovador trabajo como portadista), aparecido ese mismo año, entregó una historieta autoconclusiva en la que el protagonista (John Constantine, personaje creado por Moore durante sus años al timón de *Swamp Thing*) se enfrenta a un peculiar espectro. *Hold Me*, se tituló, y constituye uno de los trabajos más emotivos y mejor resueltos de Gaiman, que esta vez sí contó con la sintonía emocional de un McKean que, si bien continuaba abusando de la base fotográfica para su trabajo, se decantó esta vez por un insólito y eficaz despojamiento gráfico (que prefiguraba, de alguna forma, su posterior *Cages*). Seguramente es, de toda su obra, la que más deja al descubierto la influencia de Barron Storey (su maestro). El dibujo intrincado y seco, el color, la atmósfera doliente, hacen de *Hold Me* un ejemplar cuento de fantasmas, en la mejor tradición británica del género, amén de un tebeo excelente que ha quedado un poco relegado con el paso del tiempo y la publicación de títulos más espectaculares.

• Signal to Noise: muy amargo

Curiosamente, también será en 1989 cuando comience la elaboración de la que será su obra más ambiciosa (también la más fallida, aunque

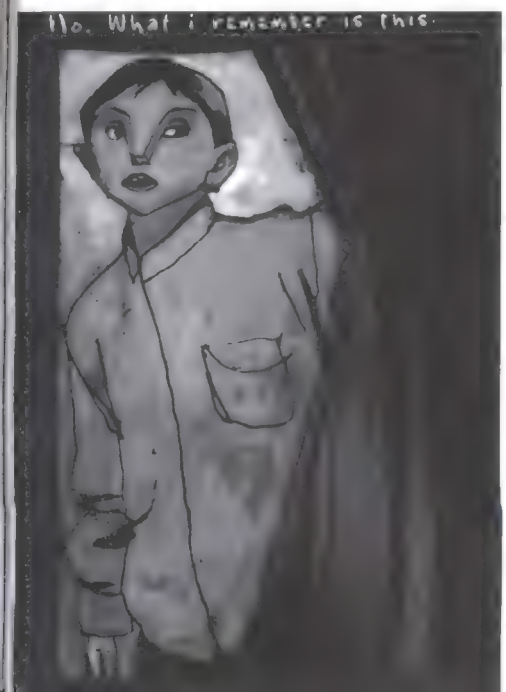


Arriba: Una flor en el estércol: un momento emotivo de Black Orchid #2. Debajo: El atmosférico Hellblazer #27, un insólito cuento de fantasmas.

dave mckean
"The world is always ending, for someone," he says.
She is trying to quieten the baby, and does not hear him.
I doubt that it would matter if she did.

Arriba: Un concepto central de Signal to Noise: todos los días hay alguien para el que el mundo se acaba...
Debajo: Mr.Punch: de nuevo el mundo de los adultos desde la mirada fascinada de un niño.

sigue siendo la que más me gusta), *Signal to Noise*. Seriada en la revista *The Face* (icono de la modernidad) en otro intento de llegar a un pœblico sofisticado ajeno al ghetto de la Historieta, la edición definitiva de la mano de Victor Gollancz no verá la luz hasta 1992, en un libro que recœne todas las entregas ya conocidas y material producido ex profeso. Centrada en la peripecia personal de un cineasta que, ante la noticia de su muerte inminente, decide enfrentarse a sus miedos merced a la preparación de la que será, obviamente, su œltima película (una cinta sobre el fin del mundo allá por el año Mil, que acabará hablando de las decenas de minœsculos fines del mundo que todos los días tienen lugar en la vida de cada uno de nosotros), *Signal to Noise* pretende ser una reflexión en torno a la naturaleza de la creación artística, y también un drama íntimo sobre la vida y la muerte, sobre las cosas que de verdad importan, sobre la amistad, el amor: el sentido de la vida, de nuestras vidas. El despliegue de medios de que el dibujante hace gala en sus páginas es tan ambicioso como cabía suponer dadas las características del proyecto. Los diferentes estilos, las resoluciones impactantes e ingeniosas, se suceden con una fluidez pasmosa, las planchas apenas pueden contener el torrente de imágenes, de sugerencias visuales, de símbolos. La historia, una parábola sobre lo que de verdad importa y lo meramente superfluo (el mensaje y el ruido del título), probablemente se hubiera beneficiado de una plasmación gráfica más uniforme y convencional, pero la densidad que la barroca imaginería de McKean proporciona al relato (capa sobre capa de información visual que van añadiendo lecturas, pero van también enrareciendo el discurso, dispersando el mensaje, por así decir: otra vez el ruido) acaba siendo, por una vez, esencial.



No obstante, como he dicho ya más arriba, *Signal to Noise* es seguramente la obra más fallida del tándem Gaiman-McKean: porque de nuevo escritor y dibujante transitan caminos más bien paralelos, porque otra vez hay un abismo entre la página impresa y el lector (si bien sí hay momentos genuinamente conmovedores que sostienen por sí solos todo el libro), porque la frialdad de una puesta en escena meticulosamente artificiosa le cierra la puerta en las narices al lector, que se ve obligado a ver la historia a través de las ventanas. Como en los trabajos más radicales de Denis Potter (celebrado guionista de joyas televisivas como *El Detective Cantante* o *Karaoke*, prácticamente inédito en nuestro país), el tratamiento del argumento resulta tan minuciosamente intelectual, tan descontextualizador, que el lector tiene la convicción desde la primera página de estar ante una ficción, una impostura que no disimula su condición, de ahí el extrañamiento, la imposibilidad de identificación. Es una opción arriesgada, que exige del pœblico quizá más trabajo del que está acostumbrado (ni dispuesto) a poner de su parte. Una opción, también, discutible (y, a mi juicio, poco afortunada).

• Mr. Punch: té con pastas

La obra cumbre de McKean en colaboración con Neil Gaiman es, sin duda alguna, *Mr. Punch*, un libro aparecido en 1994 de la mano de Victor Gollancz (en su edición inglesa, que es la que manejo). Sin embargo, un año antes, Epic publicaría en su muy irregular antología *Clive Barker's Hellraiser* un estimulante experimento titulado *Wordsworth*, una incursión en el universo de la nueva carne que a todas luces sirvió como laboratorio de ensayo para *Mr. Punch*. Se trata de una ingeniosa variación del canon creado por Barker, en la que un crucigrama obsceno obsesiona al protagonista hasta límites enfermizos. La resolución del mismo, por supuesto, abrirá las puertas del enervante infierno cenobita, excusa suficiente para que McKean ponga a prueba otra vez su arsenal más fascinador en un puñado de páginas saturadas de texturas mórbidas e imágenes aterradoras. El relato, una obra menor en la carrera de la pareja, merece ser reseñado por su refrescante inmersión en el terreno de la más desprejuiciada ficción de género (acierto que comparte con *Hold Me*, conviene recordar), pero sobre todo, como ya he señalado, porque prefigura el tratamiento gráfico que hará de *Mr.Punch* la obra más espectacular del dibujante inglés.

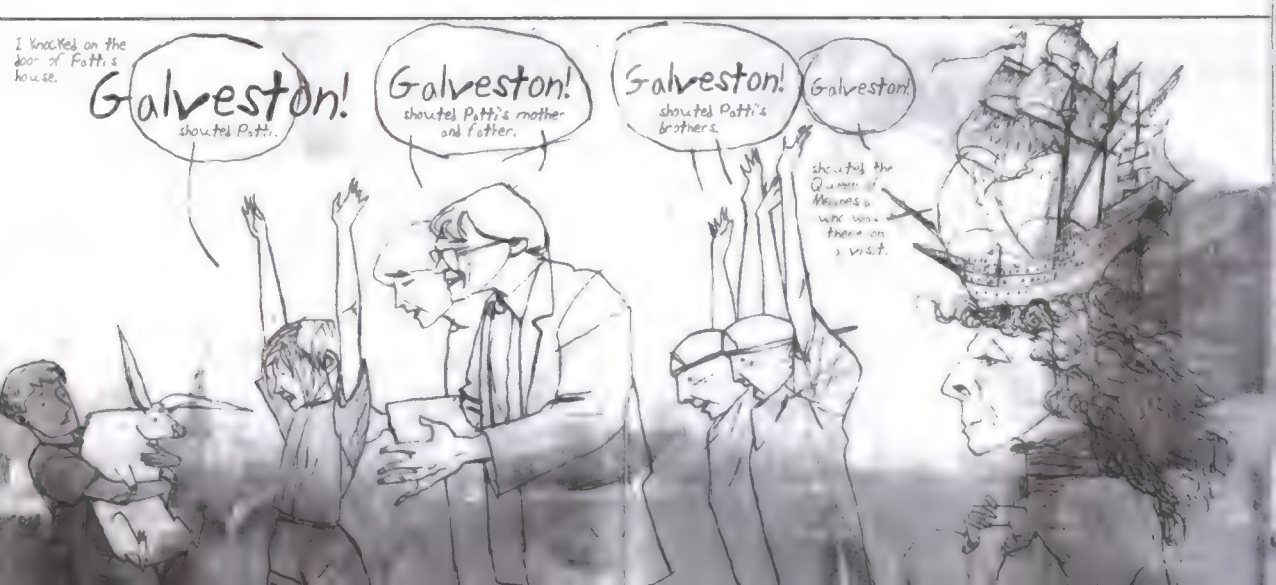
Gaiman regresa a la impostura autobiográfica en *Mr.Punch*, tal vez en un intento consciente de recuperar la magia que hacía de *Violent Cases* un librito de lectura estimulante, o quizá con el deseo de cerrar un ciclo en su carrera. Y nos lleva también otra vez a su infancia, o a su peculiar recreación de lo que pudo haber sido. Lo hace de la mano de un McKean espléndido, en la cumbre de su talento, reflexivo y brillante, eficaz, inventivo. Su trabajo en *Mr.Punch* es seguramente el más complejo de su carrera, y casi podría asegurar que es también el más efectivo. En las páginas del libro conviven elaboradas manipulaciones fotográficas con secuencias enteras de puro, gozoso y elemental dibujo. La fusión de estilos y materiales es limpia, sin costuras, y el relato fluye con una relajada sensación de libertad que ni siquiera las muy obvias pretensiones intelectualizadoras del guión consiguen torpedear. Es en las páginas de *Mr. Punch* donde Dave McKean demuestra con todas las de la ley su capacidad como historietista (que luego revalidaría cum laudem en ese experimento al borde del abismo que será *Cages*), y es su trabajo el que convierte el libro en uno de los más memorables de la década. (Sin querer hacer de menos la figura de Gaiman, por supuesto, que lleva a cabo la que probablemente es la labor más brillante de su carrera, alcanzando en ocasiones una intensidad poética, una tensión emotiva, que difícilmente habría podido plasmarse, eso sí, de no estar trenzada en la intrincada magia de la puesta que McKean lleva a cabo. Algœn día habrá que analizar hasta qué punto las bondades del Gaiman guionista no dependen de la capacidad del dibujante encargado de ilustrarlas: cualquier entrega de *Sandman* palidece al lado del nœmero 50 de la serie, realizado por un Russell exquisito como pocas veces, y trabajos como *Hold Me* o este *Mr. Punch* habrían seguramente sido muy inferiores en manos de cualquier otro artista.)

• The Day I Swapped My Dad For Two Goldfish: ¿leyendo los posos?

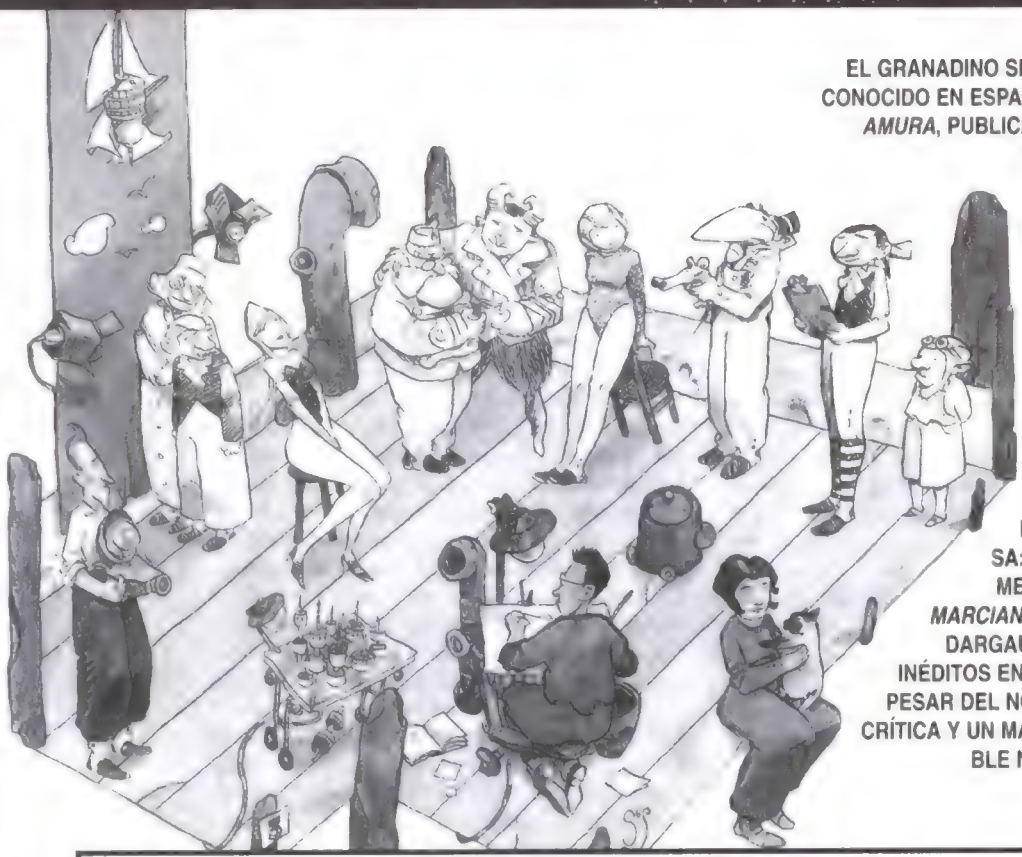
Lamentablemente, debo cerrar el artículo con el peor título que la pareja ha tenido a bien venderme: *The Day I Swapped My Dad For Two Goldfish*, un cuento infantil editado en 1997 por White Wolf Publishing (a todo lujo, ni que decir tiene). El peor Gaiman se da la mano con un McKean en horas muy bajas para demostrar que, contra lo que algunos (muchos) puedan creer, escribir para niños no es una tarea fácil. No es suficiente con tener una idea más o menos graciosa, más o menos boba, y ponerse ante el teclado con ánimo travieso. Si a esto añadimos que el guionista no ha demostrado hasta ahora (y a falta de leer su novela *Neverwhere*, que aœn tengo en la pila de libros pendientes por pura prudencia) más que una muy limitada capacidad para la prosa sin apoyos gráficos, resulta evidente que la œnica excusa para conservar el volumen en mi biblioteca es McKean, que queda muy por debajo de su media, sí, pero que aœn así cuela alguna imagen interesante. En realidad, lo que el ilustrador hace en este libro es una suerte de ensayo blando del trabajo que ha desarrollado en los œltimos tiempos (en sus colaboraciones con el escritor británico Iain Sinclair, con el que ha publicado un libro mestizo titulado *Slow Chocolate Autopsy*, editado por Phoenix House). Un ensayo menor, con un dibujo descuidado y un tratamiento del color desconcertante, que no consigue, lamentablemente, hacer olvidar el mal sabor de boca que el texto provoca.

(• Postdata.- Me consta, sí, que hay una colaboración posterior: una historieta que aparece en el libro *The Dust Covers*, lujosa recopilación de las cubiertas que McKean realizara para *The Sandman*, la ya legendaria cabecera que convirtió a Gaiman en ídolo de jovencitas en todo el mundo. Lo muy lujoso de su precio ha impedido que pueda comprobar si las nuevas páginas están a la altura de trabajos anteriores o si por el contrario mantienen el listón tan bajo como en el œltimo libro. Los redactores de *U*, para sorpresa de muchos, nos mantenemos aœn hoy cerca de la indigencia. Vida dura.)

The Day I Swapped . Un trabajo decepcionante de Gaiman y un McKean menor demuestran que no todo el mundo está capacitado para hacer literatura infantil.



portafolio



EL GRANADINO SERGIO GARCÍA ES CONOCIDO EN ESPAÑA POR SU SERIE *AMURA*, PUBLICADA POR GLÉNAT HACE UN PAR DE AÑOS, Y POR SU SERIE *RALPH EDISSON*, PUBLICADA TAMBIÉN POR GLÉNAT EN LA DESAPARECIDA *VIÑETAS*. SIN EMBARGO, LO MEJOR DE SU PRODUCCIÓN HAY QUE BUSCARLO EN LENGUA FRANCESA: SUS TRES ÁLBUMES DE *GEOGRAFÍA MARCIANA*, EDITADOS POR DARGAUD, PERMANECEN INÉDITOS EN NUESTRO PAÍS A PESAR DEL NOTABLE ÉXITO DE CRÍTICA Y UN MÁS QUE RESPETABLE NIVEL DE VENTAS.

sergio garcía

En mi trabajo la ilustración y el comic siempre han ido muy unidos. En realidad yo empecé haciendo historietas, publiqué en fanzines como *Qué Mal Teveo* y algunas otras ediciones pequeñas con dibujantes de Granada. Pero de pronto surgió la ocasión de hacer ilustraciones para SM y durante dos o tres años no paré de trabajar en libros de texto y cuentos para niños. Pero, también repentinamente, dejaron de encargarme cosas, así que decidí probar suerte de nuevo con los tebeos, me fui al Salón de Barcelona con el proyecto de *Amura* y...ahí empezó todo.

Lo curioso es que yo tenía muy claro que tenía que ir a por los editores franceses, porque el panorama en España era desolador. Y sin embargo quien se interesó realmente por mi trabajo fue Joan Navarro; primero me publicó algunas páginas de mi personaje Ralph Edison en *Viñetas*, y después me ofreció la posibilidad de la miniserie de Amura, un trabajo con el que disfruté y aprendí muchísimo, pero que en realidad es más un largo experimento gráfico que un tebeo serio y ortodoxo.

Amura fue un pequeño fracaso en cuanto a ventas, pero sirvió estupendamente como carta de presentación para los editores extranjeros. Tras *Amura*, preparé el proyecto de *Geografía Marciana* pensando directamente en el mercado francés (formato álbum, serie a color, etc.). Finalmente fue Dargaud Benelux quien contrató la serie, de la que ya llevo tres álbumes editados. Ahora mismo me encuentro con la posibilidad de continuar con un cuarto álbum o de iniciar una nueva serie totalmente distinta, por-

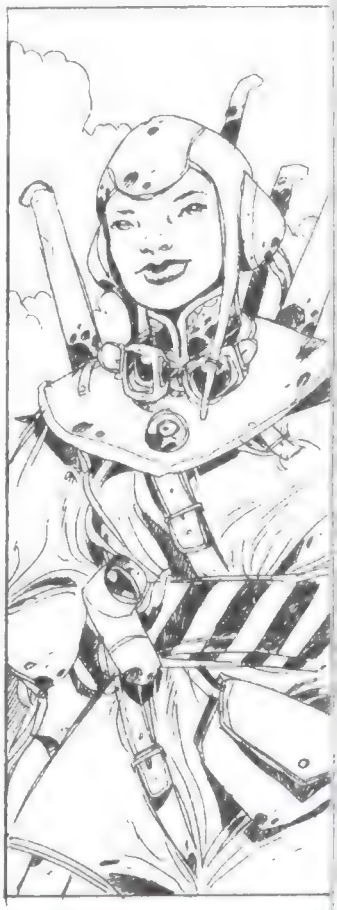
Viñeta de *Rompeolas*, publicada en la revista *Campus*, de la Universidad de Granada. Ya aparecía Ralph Edisson como personaje

que las ventas de esta serie no acaban de ser todo lo buenas que quisiera.

Sigo compaginando ilustración e historieta, porque un dibujante no puede limitarse a un solo medio. Mi problema es que como ilustrador me acusan de tener un estilo "muy de cómic" (algo que no entiendo demasiado bien), y como historietista me dicen lo contrario, que se me nota mucho que vengo de la ilustración. Supongo que dentro de la ilustración mi dibujo es poco vanguardista, poco artístico; y como historietista me preocupa que mi estilo afecte a la legibilidad y la facilidad de lectura. Pero sobre todo creo que mi formación de ilustrador se nota en el modo de usar el color, que es bastante distinto a lo que se ve en la mayoría de los comics.

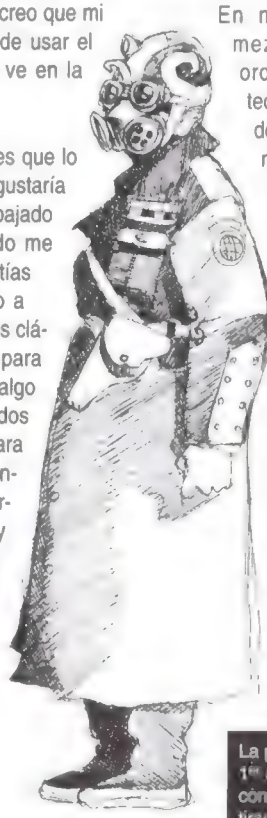
Tengo otro gran problema con los comics, y es que lo que hago no es lo que en realidad a mí me gustaría hacer. La verdad es que hasta ahora he trabajado con mucha libertad, pero el propio mercado me autoimpone hacer productos con cierta garantías de que se puedan publicar. Me veo forzado a moverme en un tipo de narración más o menos clásica que no es lo mío, que no me interesa para nada. Mi gran ilusión sería dedicarme a crear algo así como grandes atlas geográficos de mundos inexistentes. La ciencia ficción, la fantasía, para mí no son más que una excusa para crear mundos y ambientes distintos y situar en ellos personajes que hagan cosas extrañas y sorprendentes. No me interesan para nada la técnica ni el rigor científico, pero sí el lado poético y onírico que pueden tener. Me gusta buscar la magia y la poesía en los personajes, los mundos, los artefactos y las situaciones que invento. Por poner un referente literario, puedo citar las *Crónicas de Narnia*, de Sinclair Lewis, que me parece un libro fascinante.

Curiosamente, los autores de cómic que más admiro no tienen nada que ver, aparentemente, con lo que yo hago. Si hay alguien a quien pondría por encima de todos los demás sería a Hugo Pratt. Supongo que lo admiro precisamente porque es capaz de narrar como yo nunca lo haría. Aunque en mi trayectoria como dibujante hay dos autores fundamentales que son los que, en momentos muy distintos, me movieron a hacer historietas: Franquin en la infancia y Moebius en la adolescencia. Franquin supuso para mí el descubrimiento del cómic. Nunca me gustó el tebeo español de entonces; yo leía el *Cavall Fort*, donde se publicaba mucho material francobelga, y estaba absolutamente colgado con *Gastón el Gafe* (que en catalán era *Sergi Grapes*). Durante mucho tiempo dibujé como Franquin y aún hoy lo sigo admirando como el mejor dibujante de tebeos. Me impresiona sobre todo su trazo, y su magia: ver sus tebeos era como ponerse unas gafas para ver el mundo a su manera, como él lo dibujaba. Descubrir a Moebius fue un shock que hizo cambiar por completo mi estilo. No me considero un fiel seguidor del estilo de Giraud, pero no cabe duda de que me ha influido muchísimo.

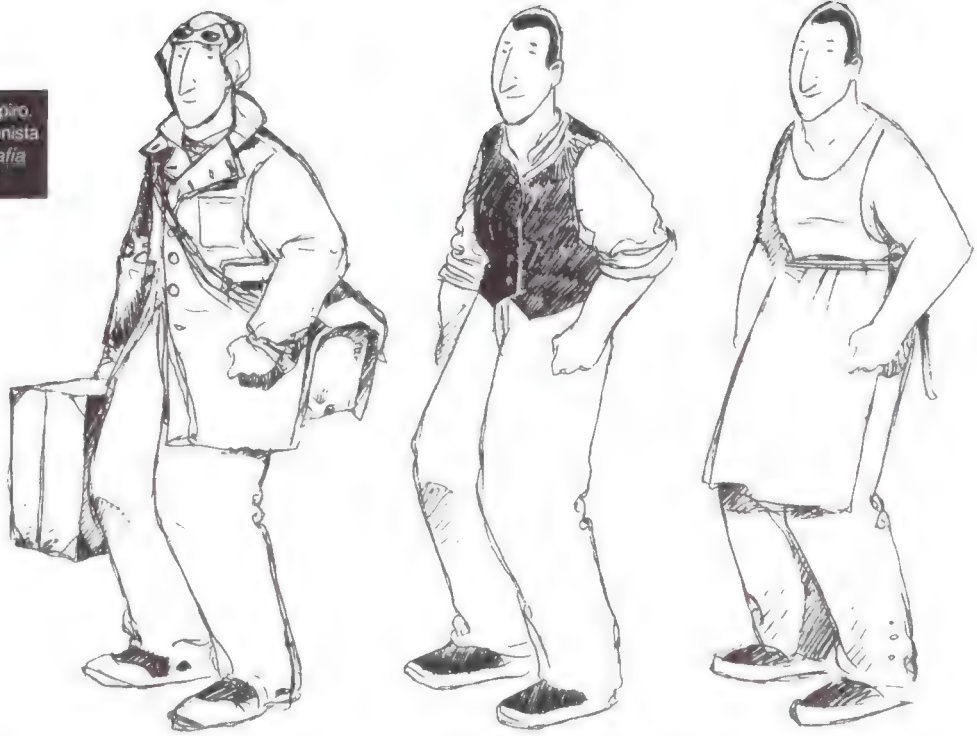


Parte del ex-libris que se obsequió con *Monte Olimpus*. El segundo tomo de *Geografía Marciana*

En mis ambientaciones mezclo sin demasiado orden elementos arquitectónicos, de vestuario, de mobiliario, de maquinaria, de muchas épocas. Aprovecho todo lo que me gusta estética o gráficamente, venga de donde venga. Lo curioso es que el resultado final es bastante coherente y forman un mundo propio que no puede relacionarse directamente con nada. Lo que sí es cierto es que no me pongo el ambiente como traba; no soy nada racionalista, y no me importa que en mis "decorados" haya incorreciones, siempre que el resultado sea armónico y ajustado a lo que quiero contar. Un ejemplo: *Geografía marciana* transcurre en Marte, pero en absoluto hay decorados futuristas, ni me preocupo por resolver problemas del tipo "¿Es posible



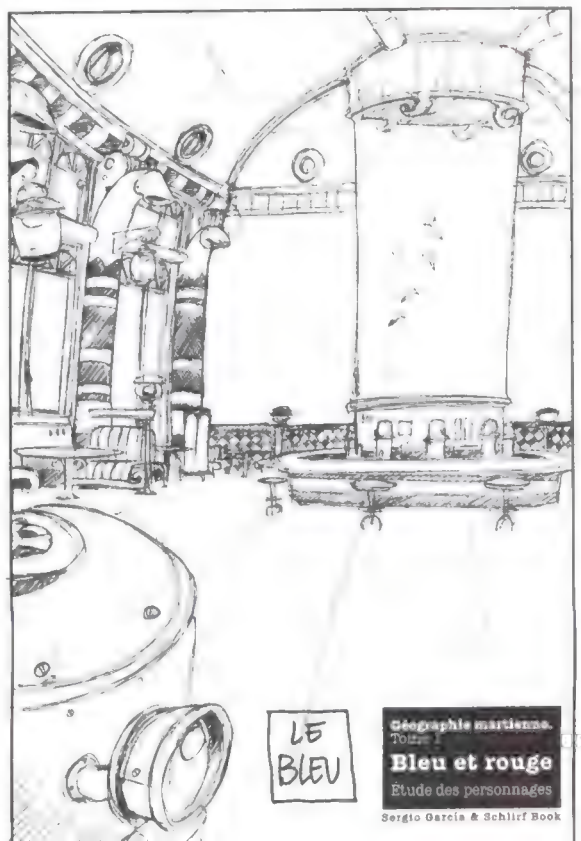
La policía colonial de Marte. Diseño de personajes del 1er álbum de *Geografía Marciana: Utopía*. Tanto éste como los demás se incluyeron como obsequio en una tirada especial del álbum, que se editó en Bélgica.



Horacio Spiro. El protagonista de *Geografía Marciana*.

respirar en Marte sin escafandra?" Seguro que no, pero a mí me da igual. Esta serie nace a partir de su nombre; un buen día se me ocurrió el título de *Geografía Marciana*, me pareció bonito, y a partir de ahí empezaron a surgir ideas para justificar un mundo que le diera contenido a ese nombre.

La verdad es que mis ideas siempre nacen así. Tengo el vicio de estar permanentemente pensando, haga lo que haga, dándole vueltas a una serie de imágenes recurrentes que yo llamo "rutinas gráficas": pilotos de aviones, multitudes habitando una pradera gigantesca, un faro en mitad del mar habitado por una persona...Son imágenes que me sugieren multitud de sensaciones, y a partir de ellas y sus múltiples variaciones surgen otras imágenes, que a su vez enlazan con otras y van creando poco a poco un mundo. Para justificar ese mundo tengo que inventarme una historia más o menos lógica, y ahí es donde empiezan mis problemas. Siempre parto de imágenes o sensaciones, que pueden venir de mi cabeza o de una película, un cuadro, un dibujo. Ya estoy pensando en el cuarto álbum, en el que voy a partir de una narración clásica de base que me justifique argumentalmente; voy a construir mi propia historia a partir de las sensaciones producidas por la lectura de un libro concreto. Mi proceso de trabajo es como un árbol: empiezo a crear sin saber muy bien dónde ni cuándo voy a parar, ni lo que va a salir al final. Me cuesta mucho trabajo construir una historia cerrada, sabiendo desde el principio cómo va a acabar o trabajando sobre una línea argumental definida previamente. Pero no tengo más remedio que hacerlo, y desde luego mis trabajos para Bélgica van mucho más en esa línea que *Amura*, por ejemplo. He llegado a plantearme trabajar con un guionista, pero tampoco quiero renunciar a mis propias ideas y a mi mundo. Lo ideal sería contar con alguien que, a partir de mis ideas, de mis ambientes, desarrollara una historia y una trama de un modo más convencional, más correcto. Creo que mis guiones son sugerentes, pero reconozco que tengo dificultades para desarrollarlos de manera adecuada.



El Azul. Escenario del 1er álbum de *Geografía Marciana. Utopía*.

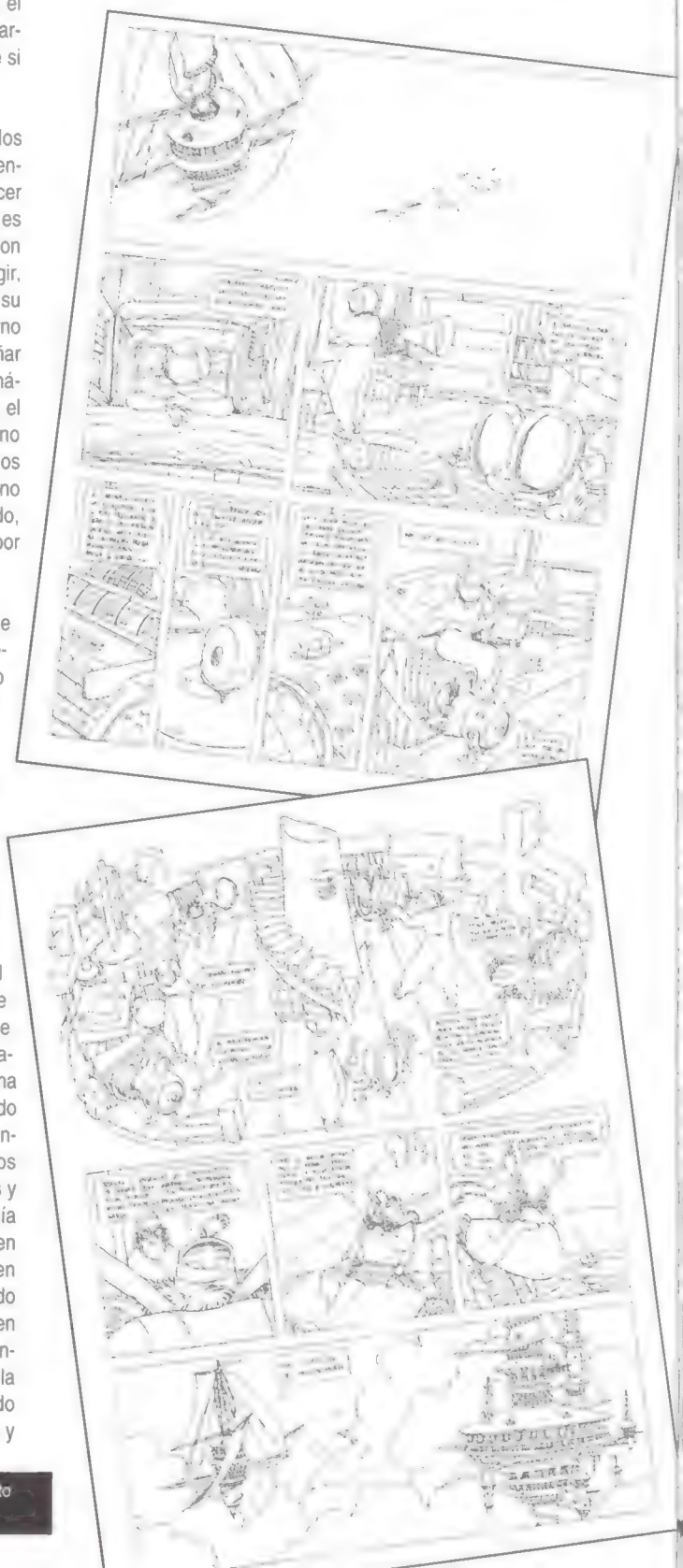
Personalmente, ahora estoy nadando entre dos aguas: quisiera ser más experimental en la narración, y a la vez crear un estilo sintético que no la entorpezca. Estoy inten-

tando dibujar más gráficamente, ser menos virtuoso pero más eficaz. Me gustaría seguir una doble línea de trabajo: por un lado, radicalizar al máximo el dibujo, hacerlo muy sintético, como los signos de un alfabeto o de un pentagrama, para darle la máxima importancia a la narración; y por otro, el extremo opuesto, es decir, currarme muchísimo el dibujo, sugerir todo lo posible con las imágenes, y olvidarme de desarrollar una historia convencional. ¡Pero no sé si me dejarán hacerlo!

Ultimamente estoy muy interesado en el CD ROM y los soportes multimedia; me parece que hay un campo inmenso por descubrir en el que los dibujantes podemos hacer grandes cosas. Es algo muy distinto al tebeo, pero eso es lo que me atrae; la oportunidad de construir mundos con posibilidades infinitas, en los que el "lector" pueda elegir, pueda desviarse por el camino que quiera y construir su propia historia a partir de lo que tú sugieras como entorno gráfico. Mi meta como dibujante es que otros puedan soñar a partir de mis imágenes, igual que yo sueño con las imágenes de otros. Si lo consigo, me da igual el soporte y el lenguaje utilizado (tebeo, ilustración, CD ROM). Pero no soy nada ortodoxo utilizando los lenguajes. Para mí todos tienen sus limitaciones, sus ventajas e inconvenientes; no hay un género en el que me sienta totalmente cómodo, porque en realidad lo que yo quiero hacer está todavía por inventar.

Mi relación con los editores es un poco especial, porque tengo un concepto un poco paternalista de ellos. Yo necesito un editor-amigo, alguien que funcione un poco como los entrenadores de fútbol, que te guíe, te oriente, te ayude a moverte por la profesión. Pero su función no es ésa, está claro, sino la de ganar dinero contigo. Este es un trabajo muy solitario (sobre todo para alguien como yo, que trabajo desde Granada y apenas tengo contacto directo con mi editor ni con otros compañeros), y se agradece cualquier oportunidad de intercambiar opiniones y experiencias. En ese sentido los Salones de Cómic son la mejor ocasión de hacerlo. Una de las cosas más raras que he experimentado como autor es el darte cuenta que, de pronto, estás al otro lado; es difícil asumir que has dejado de ser un mero aficionado que acude a los salones a curiosear y que ahora hay gente observando cómo firmas álbumes y espera a ver tu trabajo. Y que de repente te encuentras en un stand o en una cena al lado de gente que han sido tus ídolos. Pero todo es mucho más normal de lo que parece. Desde el momento en que te consideran uno más de la profesión, ellos dejan de ser mitos y se muestran con los mismos miedos y sufrimientos que tú. Los dibujantes piensan todos en el día a día, en sacar adelante como sea un nuevo proyecto, en vender su trabajo al editor de turno, sin saber muy bien qué vendrá después. Pero en Francia no existe ese miedo al vacío que tenemos los dibujantes españoles; ellos saben que, en un sitio u otro, van a seguir trabajando y publicando. Lo que sí puedo decir es que, por lo que yo conozco, la mayoría se encuentran plenamente realizados haciendo historieta. Para ellos la BD colma todas sus aspiraciones y sus inquietudes artísticas, no se encuentran en absoluto cohibidos, forzados ni presionados. Me temo que en eso no me parezco a ellos...

Enrique Bonet



Páginas inéditas del proyecto original de *Amuri*.

are you talkin' to me?

Para dirigirse a esta sección, escribir a:
U, EL HIJO DE URICH • Embajadores 62, 5º - 5, 28012 Madrid
urich@sendanet.es • santiago@interlink.es

SOLUCIONES PARA LA CRISIS

Ricardo Mena
Madrid

Estoy hasta los huevos!!!!!

Estoy harto de oír hablar de crisis a las editoriales españolas y de crear un ghetto en el que cuando leo un cómic me siento un freak aislado de los mortales. Y eso os incluye a vosotros. A los medios que habláis de comics.

Porque esto cada vez es más cerrado: sólo hablan los mismos, sólo leen los mismos y cada vez es más difícil hacer que entren nuevos lectores. Pues bien, yo tengo una pequeña solución, por una parte, para que la industria deje de estar en crisis, y por otra, para que los tebeos sean una cosa más normal en el mundo "normal".

Lo primero: que las editoriales busquen publicidad externa; sí, como Coca-Cola, Chupa-Chups, Sugus, lo que sea. Es que no debe de ser tan dificil. Con que contraten a un comercial, y vaya a comision, seguro que pierde el culo.

Dos, que los tebeos se anuncien en otros medios, que se promocionen, que tampoco debe de ser tan difícil. ¿Os imaginais en *El País* un anuncio de la nueva edicion de *Conan*? Joder, que no se van a arruinar. Hay que moverse.

Si las cifras de visitantes del Saló del Cómic de Barcelona son tan altas, ¿por qué luego no se mantienen tebeos que a lo mejor sólo tienen que vender 3.000 ejemplares para mantenerse?

Yo no tengo la solucion definitiva, pero aporto alguna. Basta ya de lamentaciones y emprendamos acciones.

Eso sí, seguid así, pues vuestra revista es cojonuda. Y a ver si me publicitáis un poco el *Cabezabajo*. Hala.

Cabezabajo es el bullicioso fanzine que realiza Ricardo Mena y que podéis encontrar en librerías especializadas.

DANI MARCA EL CAMINO

Esteban Decano Rudo
Salamanca

Dani Futuro y *Delta 99* son, en palabras de Trajano Bermúdez, dos hitos de la historieta española. Pero tienen más rasgos en común: sus autores, Víctor Mora y Carlos Giménez (más Flores Thies y Adolfo Usero en *Delta 99*); su género, la ciencia-ficción; su período de creación, finales de los años 60; las vicisitudes que sufrió su publicación, en el caso de *Delta 99* la censura y en el de *Dani Futuro* la forzosa emigración a Francia; y finalmente, la inexistencia hasta hace poco de una edición digna y completa en español de ninguna de las dos obras. Hace dos años, la Semana Negra de Gijón publicó una muy cuidada edición de *Delta 99*, limitada a 1.200 ejemplares, no venal y sufragada por el erario público. Muy por el contrario, *Dani Futuro* está siendo reeditado por Planeta-DeAgostini en una muy cuidada edición en formato popular, de distribución masiva en quioscos y librerías especializadas no sólo en España sino también al otro lado del charco. ¿Cuál es la moraleja de esta historia, niños y niñas? En tres palabras: industria, industria e industria.

La Semana Negra tenía intención de publicar este año, según leí en *Slumberland*, una edición de *From Hell* de Alan Moore y Eddie Campbell traducido por Lorenzo Díaz, intención que, al parecer, de nuevo según *Slumberland*, se ha frustrado. Y yo me alegro por dos razones: porque a mí personalmente (al igual que a muchos otros lectores) me hubiera sido imposible conseguir uno de esos 1.000 ejemplares gratuitos, y porque así sigue existiendo la posibilidad de que alguna editorial, como por ejemplo Forum, se anime a realizar una edición comercial de esta obra. No me malinterpretéis, ojo, es digno del mayor encomio que el certamen gijonés dedique su atención a la historieta, que monte exposiciones, que invite a autores, e incluso que edite, como el año pasado, un *art-book* dedicado a Bill Sienkiewicz, o sea, un producto raro, minoritario y elitista. Lo que me parece mal es que publique comics, no por el hecho en sí, sino porque ésa es labor de la industria editorial y no de la administración pública. Los tebeos deben ser publicados por las empresas editoras y no como una especie de obra de beneficencia elitista y semi-clandestina.

Y no vayáis a pensar que lo de la Semana Negra es una excepción. Se inscribe dentro de una alarmante tendencia que está surgiendo en nuestro mercado. Determinadas obras inéditas están acabando por ver la luz siguiendo cauces poco habituales, o sea, al margen de las editoriales establecidas, y empiezan a sobrar los ejemplos. Ahí está la edición amateur, en blanco y negro, con una tirada y distribución muy limitadas, del clásico *Chandler: Red Tide* de Jim Steranko y de la *Maze Agency* de Barr y Hughes bajo el sello *Kaleidoscope*, uno de esos proyectos salidos del fanzinismo que tanto proliferan últimamente. También está el caso de *Bone*, anunciado ahora como el buque insignia de Dude Comics, ambicioso proyecto internacional (aunque de momento sus evidentes limitaciones las vamos a sufrir en nuestros bolsillos: 24 páginas en B/N por 250

ptas.) que está por ver si cuaja como debiera en el crudo mercado o si se queda en frustrados delirios de grandeza, toco madera. También podríamos mencionar la aparición, reseñada en *La Espada Salvaje de Conan*, de una edición fanzine de los primeros números de *Cerebus*, nada más y nada menos. Otro ejemplo paradójico es la publicación de un *art-book* sobre Steve Rude por Ediciones Global, cuando la mayoría de su obra en cómic, que es lo que interesa, permanece inédita, y el último intento que ha habido de publicar *Nexus* ha fracasado (aunque en ello haya tenido mucho que ver el formato y el precio impuestos por la editorial, claro). Lo mismo podría decirse del libro sobre Sienkiewicz antes citado, cuando muchas de sus obras más importantes, como *Brought to Light*, *Moby Dick*, *Big Numbers* o *Voodoo Child* siguen inéditas.

En resumidas cuentas, y que nadie me malinterprete, vuelvo a repetir, me parece cojonudo que haya tanta gente moviéndose y sacando iniciativas y publicando cosas, pero todos estaremos de acuerdo en que lo ideal, lo lógico, lo necesario, sería que tanto *From Hell* como la reedición de *Delta 99*, como *Crimson: Red Tide*, *Maze Agency*, *Bone*, *Cerebus*, etc., fuesen publicados por las editoriales comerciales en ediciones profesionales de distribución masiva. Lo ocurrido con *Dani Futuro* marca el camino correcto: industria, industria e industria.

¡Y VENGA SUPERHÉROES!

Jesús Linde Ortí
Valencia

Quería comentar la carta del número nueve del *Hijo de Urich*, de Toño Martínez Fraga. Estoy de acuerdo en que los comentarios de Carlos Pacheco no fueron muy acertados. También estoy completamente de acuerdo en todo lo que dice Toño sobre el comentario de Pacheco "*no hay nada más fascista que la utopía.*" Otra cosa que no me gustó es que Pacheco dijera que el cómic no es arte, yo considero que el cómic es un arte (sobre todo el cómic de autor en el que éste expresa sentimientos, ideas, emociones, etc.) porque en él se desarrolla muy bien la creatividad. Los libros también se fotocopian y no se dice que no sean arte y con las películas igual.

Pero estoy en desacuerdo en muchas cosas que dice de los superhéroes, porque yo creo que el género de superhéroes debería haberse dejado en los 70, por lo menos algunas colecciones que se han sostenido durante años sólo para ganar dinero. Esto último ha hecho que las colecciones hayan perdido creatividad y que sólo algunos autores hayan hecho obras verdaderamente buenas cuando las colecciones estaban en las últimas (*Daredevil*, *Capitán América*, *Batman*, etc.). Creo que los superhéroes estuvieron bien durante el tiempo en que sus autores podían desarrollar su creatividad sin límites. Luego, los altos dirigentes de Marvel y DC se han dedicado a coger autores que les gusten al público y ganen dinero. Estoy completamente de acuerdo con Trajano Bermúdez con que los superhéroes sólo han funcionado en los comics debido a que salen poco tiempo y gustan más al público juvenil que los libros, que también pueden salir con una periodicidad corta. El cine no lo ha conseguido porque héroes como Robocop no han durado más de 4 ó 5 años.

LA NOCHE DEL MURCIÉLAGO

Pedro Angosto Muñoz
Villarrobledo

Aunque quizás os sintais defraudados, esta vez mi carta no tiene otro motivo que el felicitar efusivamente a Trajano por su labor en el libro *La Noche del Murciélago*, que he leído con verdadera fruición. No sólo está amenamente redactado, sino que recorre exhaustivamente toda la trayectoria de Batman, documentando las distintas épocas con declaraciones de los autores e ilustraciones acertadamente escogidas y demostrando ante todo un gran conocimiento y simpatía por el Caballero Oscuro, así como una certera opinión sobre los altibajos de sus 59 años (en resumen: como los dibujitos, nada). Quizás se me ocurre desear que se hubiese detenido algo más en los últimos años del personaje, aunque para un seguidor tan fiel como Trajano se sobreentiende que no han abundado los motivos para dedicar más líneas a las peripecias contemporáneas de Batman.

Si comparamos su trayectoria con la de Superman estos últimos años, si a "Doomsday" siguió "Knightfall", el Superman Azul y Rojo sólo puede reflejarse en un 60º aniversario de Batman a base de homenajear aquella historia del "Rainbow Batman", con 7 Batmans polícromos. Algo que a todas luces los aficionados como Trajano no merecen en absoluto... Esperemos que vuelvan al redil.

Sin más, sólo felicitaros por vuestros últimos números y constatar que, ya que hasta en la reseña sobre Kirby de Trajano estoy de acuerdo con él al 100%, confío en que arremetais contra Pacheco para darme un motivo por el que volver a acompañar al sr. Barrero en vuestros correos (en Internet el tema me ha dado para mucho).

QUE NADIE ESCAPE VIVO

Toño Martínez Fraga
Santiago de Compostela

Dos de vosotros, miembros del *U*, habéis sido víctimas del proceso de integración del mercado triangular. Tanto José María Méndez como Gonzalo Quesada habéis perdido vuestros puestos como correero y traductor/correero de *Cyberforce* y *Weapon Zero*, debido a la súbita decisión de Marc Silvestri de ceder los derechos en exclusiva de su empresa Top Cow para el mercado hispano-hablante a una editorial argentina en detrimento de Planeta-DeAgostini. Ésa es la parte negativa, que se escoja a la argentina Ivréa (cosa por otra par-

te comprensible ya que su parte del mercado, Sudamérica, era mucho más grande que la de Planeta, sólo España) porque aunque todavía no he visto sus ediciones, puedo suponer que no serán tan buenas como las de Planeta-DeAgostini, pero el fondo de la cuestión es tremendamente positivo: Top Cow unifica su licencia en idioma español para aprovechar mejor su vasto mercado. Toma ejemplo, Todd McFarlane (pero escogiendo a Planeta-DeAgostini, *please*). Es una decisión que avanza en el camino de la normalidad, cuando actualmente estamos en el de la anormalidad. Me refiero a la duplicidad de ediciones que se está dando actualmente: una anormalidad que obliga a Planeta-DeAgostini a colocar bien clarito en la portada de algunos de sus comics ese odioso rótulo de "Venta exclusiva en la UE". Sucede con *Spawn, Curse of Spawn* y algunos, no todos, de los títulos de la sublínea *Crossover* de Forum, y se debe a que esos comics tienen otra edición en español en el mercado hispanoamericano a cargo del Grupo Editorial Vid. Esta anormalidad da lugar a situaciones ridículas: un lector argentino puede comprarse cualquier cómic de Forum y en él se va a encontrar con publicidad de los comics de *Spawn* o de los mangas de Planeta-DeAgostini, o sea, tebeos que no puede adquirir. De igual modo, un lector español que se compre algún tebeo de Vid verá un anuncio de la versión mexicana de los crossovers *Spider-Man/Batman* y *Superman/Silver Surfer*, tebeos que no puede comprar, aunque sí en su versión española a cargo de Planeta. Una situación ridícula, ya digo, que algún día tendrá que acabar. Este proceso de integración que se está llevando a cabo según una política de hechos consumados tendrá que racionalizarse, o sea que Planeta y Vid tendrán que sentarse a una mesa y negociar el reparto del pastel, o si no serán Todd McFarlane y Marvel y DC los que decidan por ellos. En cualquier caso, el día en que estas duplicidades desaparezcan y los editores americanos (y japoneses), siguiendo el ejemplo de Top Cow, unifiquen sus licencias para todo el mercado de habla hispana, ese día se habrán puesto definitivamente los cimientos del mercado único triangular y habrá empezado el futuro.

Y hablando de anormalidad, se confirma que el Grupo Editorial Vid está sacando ediciones especiales retraducidas para el mercado español. ¡Que me aspen si entiendo semejante aberración! ¿De qué coño sirve que varios países tengan el mismo idioma si luego hay que hacer ediciones distintas para cada uno de ellos? La respuesta nos la dan en *Slumberland:* el Grupo Vid edita sus comics en idioma mexicano. Sí, sí, habéis leído bien, según *Slumberland* los de Vid ahora sacan "ediciones en español" distintas de sus "ediciones en mexicano". Yo creo que lo dicen de coña, porque si no es que tienen el cerebro muy jodido. Pero no deja de ser curiosa la actitud de esta revista: los mismos imbéciles que en abril del 97 (*Slumberland* #21) escribían, y cito textualmente, "*a servidores nos da poco más o menos lo mismo quién acabe publicando a DC en España* (...) *Por otro lado, lo de volver a leer a Superman con acento charro (¿seguirá lo de Luisa Lane, Bruno Díaz, Ricardo Tapia, etc...?) tiene su guasa y hasta puede ser un aliciente*" (porque es necesario ser imbécil para decir cosas así, ¿o no?) ahora se destapan en su nº 32 con una portada y un reportaje dedicados a Vid. En el articulillo nos sueltan que "*los productos de Vid son de una calidad realmente alta*". Sí, sí, habéis leído bien, de una calidad realmente alta, hay que joderse. Pero todo tiene su explicación, ¿a qué se debe que ahora les laman el culo y se alegren de esa aberración que es sacar ediciones distintas para un mismo idioma? Muy sencillo: Jaime Rodríguez, coordinador de la revista, está retraduciendo varios productos de Vid, o sea, que el jefe de *Slumberland* está sacando tajada. En otras palabras: todo vale, vale todo.

No menos paradójico resulta que el grupo mexicano Vid, cuya labor editorial digamos que nos retrotrae a un nivel de 15 años atrás, sin embargo lleve la delantera en un tema como el de las suscripciones, que tienen perfectamente organizado, algo que Forum-Planeta no ha hecho en sus 15 años de vida. Mires hacia donde mires, siempre hay algo de lo que asombrarse.

Otra cosa: me hay jodido muy mucho ese feo, muy feo comentario de Francisco Naranjo en su reseña de *Mutts:* "*Planeta de vez en cuando nos obsequia con algo más que pan duro*" (Naranjo es uno de esos que trabaja a la vez para el "gobierno" y la "oposición", pudiendo verse su firma en tebeos de la editorial que ahora denigra, como por ejemplo *Triple-X*, obra de los hermano Panduro, perdón, Pander. Antonio Martín ya sabrá a qué refrán castellano tiene que atenerse: cría cuervos...). ¿Sabes lo que te digo, Naranjo? que des las gracias a que mi férreo autocontrol me impide llamarte imbécil (que es lo que me pide el cuerpo y lo que te merecerías por decir semejante gilipollez) y en lugar de eso voy a hacer algo más positivo, aprovechando el aniversario de Forum, y es gritar bien alto: ¡Feliz cumpleaños, Forum! ¡Larga vida a Planeta-DeAgostini!

Cambiando de tema, ¿sabéis lo que es una hipérbole? Según mi diccionario, una "figura retórica que consiste en exagerar aquello de lo que se habla, con términos que lo engrandecen o disminuyen, para conseguir una mayor fuerza expresiva". Lo digo porque, según Gonzalo Quesada, *Doraemon* era "*la mejor serie, manga o no manga*", que se estaba publicando en España. Ahora, según David Muñoz, el relevo en ese puesto lo ha tomado *Dr. Slump*, apreciación que parece compartir Trajano Bermúdez a tenor de su reseña sobre la obra. Así mismo, la Takahashi encandila por igual a Quesada, Naranjo y Bermúdez. Y hombre, pa mí que exageráis un pelín, y es que no parece que actualmente ninguna obra americana, franco-belga o española despierte en vosotros, ni de lejos, el mismo entusiasmo que os producen las producciones más masivas del *mainstream* japonés. Y digo todo

esto porque en noviembre del pasado año se publicó en España el duodécimo álbum de la serie *XIII*, obra igual de masiva que las citadas niponas (casi 500.000 ejemplares vendidos en Francia), igual de *mainstream* e igual de magistral que aquéllas, pero que sin embargo no mereció entrar en el "olimpo" de vuestra sección de reseñas. Quizá sea porque su guionista "sólo" es un sólido escritor de género que no cultiva el humor infantil ni el costumbrismo, y su dibujante "sólo" produce 46 excelentes páginas al año y no doscientas al mes. En cualquier caso, *XIII* de Jean Van Hamme y William Vance sigue siendo, en opinión del arriba firmante, la mejor serie, manga o no manga, que se está publicando en España. Y no sé si habré conseguido una mayor fuerza expresiva, pero los lectores del *U* también tenemos derecho a hiperbolizar, ¿o no?

P. D.: No es que quiera ensañarme con Naranjo, pero no puedo pasar por alto su inefable reseña de *Luchadoras de Leyenda*, redactada evidentemente en pleno *Delirium Tremens*. O eso, o es que se necesita tener carné de "crítico listillo y despiadado" para comprender qué tienen que ver la última peli de Amenábar, la literatura infantil de nosequién, las primeras etapas de *X-Men* y *Spider-Man* y divertidas babosadas *teen-ager* como *Es mi vida* o *Buffy*. ¿Qué pasa, Naranjo, que no tenías espacio para meter con calzador alguna referencia *cool* a *El Chavo del ocho?* ¡Chusma, chusma, chusma! Era lo único que te faltaba en el batiburrillo. Pero lo más patético es el tercer párrafo: es acojonante que a estas alturas el único discurso de los críticos de comics en esta país siga siendo: - *Mamá, el público no entiende de tebeos, se compran los que a mí no me gustan y pasan de los que me gustan, ¡buaaaaa!* Y lo de la "cruzada para demostrar la seriedad del subgénero superheroico" es otra *boutade*, ¿no? En todo caso, será una cruzada por la dignidad del género, que no es o mismo, mi serio amigo, ni por el forro.

Si hasta ahora no lo habíamos dicho, era porque nos parecía tan obvio como innecesario: para acceder a una de nuestras páginas, como es la de Correo, conviene hacer uso de las mismas reglas de educación y convivencia que empleamos en cualquier otro acto público. Vamos, que esta página no está para que cualquiera se dedique a insultar o difamar personas ni a llamar al boicoteo contra editoriales. El comentario viene al caso porque, a pesar de que en esta carta hemos publicado expresiones más que desafortunadas, nos hemos dejado fuera otras absolutamente irreproducibles. Lo peor es que Toño tiene su parte de razón en lo que propone, como todo el mundo que tiene una opinión, pero una forma incivilizada de expresar esas opiniones sólo sirve para impedir su publicación. O dicho de otra manera, aquí no vamos a decir que nadie es un "mafioso", o un "ladrón", o un "hijoputa", al menos sin pruebas que lo demuestren. ¿De verdad hacía falta aclararlo?

HIPÉRBOLES PARA TODOS

Manuel Barrero
Sevilla

El *U* nono venía muy gordo y tardé mucho en leerlo (porque yo lo leo enterito, que lo sepáis). Por orden, lo mejor de la publicación es: la tira de Fontdevila (¡genial!); la portada (siempre dais en el clavo con la cubierta, canallas); la reseña de Eduardo García Sánchez sobre la obra de Auster/Mazzucchelli, la de Edén (*Minimum Wage*), la de Trajano Bermúdez (*Hergé*) y la de Enrique Vela (*Perros y pistolas*); el chivatazo de Méndez; la información de primera mano de Gálvez, pero, puntualizo, mejor sería que la información sobre la industria gala fuere más extensa, que estamos abotargados de tanta yanquifilia; y la aportación de Miguel Fernández Soto, pero, puntualizo, no comentáis que este repaso a Martz-Schmidt ya lo había hecho Fernández Soto previamente en el diario *La Verdad* y en los fanzines *Pasaba por aquí* y *El Tío Saín* (no, más que nada por citar su existencia, que hay más vocales que la "u", majos). La entrevista a Carlos Giménez está bien, porque Carlos es un maestro de la historieta española, o mejor: de la cultura española, o sin española, que las emociones y los valores que transmiten sus viñetas son de calibre tan elevado que no admiten fronteras. Pero caéis en el error, de nuevo, de transcribir la charla toda y, al final, al cómputo sale mucha paja. No vendría mal meter de vez en cuando un "(...)". Ah, ¿y las comas? ¿Giménez habla sin comas? Bien por los avilesinos de Dude y la adhesión de *NSLM* a Camaleón. ¡Qué fortaleza está adquiriendo la industria patria! ¡Tiembla, Martín! Mescallado me aburre, ¿estará algún mes callado o es fijo lo suyo? El premio de Darias es merecido, chicos (ya antes había dicho yo en otro sitio que *U* era la mejor publicación crítica del terruño, pero sin diploma), mas, en eso de que sea "tal vez la mejor en su género *de todos los tiempos*" se ha pasado tres pueblos. En cualquier caso todos exageramos un poco, yo digo por ahí que ciertos comics de bárbaros son "excepcionales", los de *U* decís que "*Dolmen* (...) *es francamente cojonuda*"... Sin duda los epítetos se inventaron para jugar con ellos. Ahora, para exgerados, los sevillanos. Del 30 de marzo al 2 de abril celebráronse las I Jornadas del Cómic (¡otra vez las primeras, qué cosas!) en el seno de la II Semana Cultural de Filología y Geografía e Historia. Una exageración loable: exponían comics enteros, o sea, tebeos descuajaringados o fotocopiados para que el visitante pudiese leer al completo las historietas, ¡bien! Una exageración descontrolada: anunciaron una mesa redonda sobre el tema con José Luis Ágreda, Manuel Barrero y Abel Ippólito y los ponentes nos enteramos de la misma por el tríptico informativo que se había distribuido por la ciudad; fuimos, Ágreda y yo, por si los fans, pero, claro, como no habían podido avisarnos los organizadores, se suspendió, ¡claro!

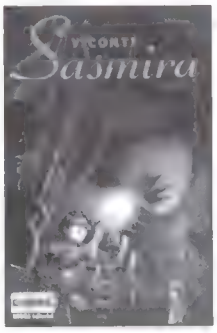
Urrivererchi.

JULIO - AGOSTO

novedad

JULIO

LA CASTA DE LOS METABARONES 1: OTHON EL TATARABUELO
Jodorowsky - Giménez



SASMIRA 1: LA LLAMADA
Vicomte

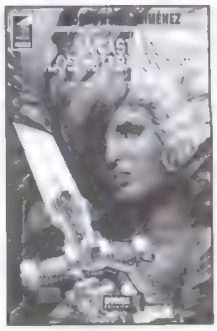
ZOMBIEWORLD: EL SEÑOR DE LOS GUSANOS
Mike Mignola - Pat McEown
1200 ptas.

PREDICADOR: GRITA LA SANGRE, GRITA ERIN
Garth Ennis - Steve Dillon
48 pags. 750 pta

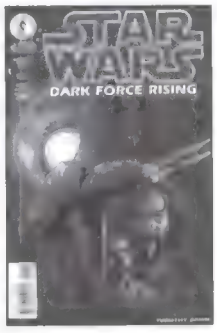
THE DREAMING: EL BESO DEL COYOTE
Terry LaBan - Jill Thompson

LOBO: CARAVANA MORTAL 100
Alan Grant - Carl Critchlow

AGOSTO



LA CASTA DE LOS METABARONES 2 HONORATA LA TATARABUELA
Jodorowsky - Giménez
64 pags. 1500



STAR WARS: EL RESURGIR DE LA FUERZA OSCURA nº1 (de 3)
Mike Baron - Terry Dodson

HELLBLAZER: CONFESIÓN
Garth Ennis - Steve Dillon

des

LA PRÓRROGA 1
Gibrat

PITT nº1/2
Hotton - Keown - Pace

GODZILLA
Randy Stradley - Arthur Adams

LOBO:
GUÍA SOBRE LAS CHICAS +
EL ÚLTIMO LOBO DE LA TIERRA
Grant - Critchlow - McManus

DESTINO: CRÓNICA DE UNAS MUERTES ANUNCIADAS nº1 (de 3)
Kwitney - Williams - Zulli

EL SOLDADO DESCONOCIDO nº1 (de 2)
Garth Ennis - Kilian Plunkett

avance septiembre

CAPRICORNIO 2:
ELECTRICIDAD
Andreas
48 págs. 1100 ptas.

EL FONDO DEL MUNDO 3:
BASILE F
Corbeyran - Falque
48 págs. 1100 ptas.

EL ÁNGEL DE NOTRE-DAME 2:
LA JOYA DE LA CORONA
Daniel Torres
48 págs. 1100 ptas.

HELLBLAZER:
TIERRA DEL CORAZÓN /
MOMENTO DE GLORIA
Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

ESPECIAL PREDICADOR:
LOS MUCHACHOTES
Garth Ennis - Carlos Ezquerra
56 págs. 850 ptas.

LOS INVISIBLES:
SIN BLANCA EN EL CIELO
Y EL INFIERNO nº1 (de 2)
Grant Morrison - Steve Yeowell
64 págs. 850 ptas.

NORMA Editorial

La parejita
Bone
Pussy
Los cómics gay
Ikkyu
Maromagnum
La narración gráfica
El último recreo
Claus & Simon
El Demonio Rojo
Como Yuca
Detective Conan
Gran Circo Capuccino

la PAREJITA
¡LO QUE PASA ES QUE, MUCHAS VECES, EL AMOR Y LA CONVIVENCIA NO TIENEN NADA QUE VER!!
... MUCHO CUIDADO!
¡... QUÉ TRISTE SERÍA ACABAR DICIENDO: "TE QUIERO, PERO NO TE SOPORTO"!

La parejita

Manel Fontdevila

El Jueves

Dos años después de ser premiada por su guión en el Saló y tres después de su estreno en las páginas de *El Jueves*, *La Parejita* (inicialmente, *La Parejita, S.A.*), serie creada por Manel Fontdevila, obtiene su primera (esperemos que no única) recopilación en libro.

Surgida en un momento en que los fallecimientos y los retiros anticipados habían mermado notablemente la calidad de la publicación (problema que aún hoy persiste), la serie de Fontdevila destacó inmediatamente por su fuerza cómica. *La Parejita* son Mauricio y Emilia, personajes que ya protagonizaban otra serie de Fontdevila, *Emilia-o*, que aparecía en las páginas de *Puta Mili* y que giraba en torno a la peregrina premisa del alistamiento de Emilia (haciéndose pasar por "Emilio") para evitar separarse de su amado Mauricio. Este precario concepto de serie daba para bien poco y Fontdevila lo perpetuó como buenamente pudo (no muy buenamente) durante lo que duró la publicación. Para la revista madre, en cambio, Fontdevila, a pesar de recurrir a los mismos personajes, jugó con la ventaja de un punto de arranque mucho menos constreñido (podemos imaginar que en *Puta Mili* el concepto le fue impuesto y que en *El Jueves* gozó de libertad de elección): se trata de hacer crónica de los avatares de Mauricio y Emilia desde el momento en que (solventado el trámite militar) deciden vivir juntos (decisión a la que llegan cuando se dan cuenta de que, entre otras cosas, ya no se esconden para tirarse pedos). O sea, realizar el retrato irónico de unos personajes que, muy posiblemente, representan con bastante precisión al lector medio de la revista, en cuanto a edad, franja social, situación laboral, estado civil, etc.

Estos personajes, por cierto, distan mucho de ser individuos modélicos: al contrario más bien, el autor parece regocijarse, como buen humorista, en retratar a sus personajes por medio de sus defectos más que por sus virtudes. Nuestros héroes son perezosos (urdidores de las ideas más bastardas para eludir el bajar la basura o el fregar los platos), sarcásticos, cutres (capaces de servir pizza a sus padres en una cena de Navidad), celosos y no muy brillantes intelectualmente ("*Se parte el pollo y se sazona*...¡joder! pero...¿antes o después de descongelarlo?!"). Además, les suele salir una vena cabroncilla y provocadora ante elementos carca-fachosos (como sus vecinos, a quienes gustan de despertar a altas horas de la noche con sonoros polvos) o *modelno-snobs* (como su amigo Carlitos, al cual gustan de dejar en evidencia, como cuando confunde el ruido de una batidora con la música de algún nuevísimo grupo de rock). Tras todo esto, también podemos percibir que son, en el fondo, buena gente, que se quieren mucho y tal, pero esto le interesa menos a Fontdevila (y a nosotros: sus defectos son más divertidos).

Fontdevila ha sido capaz de hacer funcionar entrega tras entrega, chiste tras chiste (no digo que no falle nunca, sino que logra que sus dianas compensen con creces los ocasionales tiros fallidos), triunfando allí donde otros muchos (incluso Monteys) no han dado la talla: en el dificultoso formato de la plancha y con la inapelabilidad de la fecha de entrega semanal sobre su cabeza. Ha demostrado

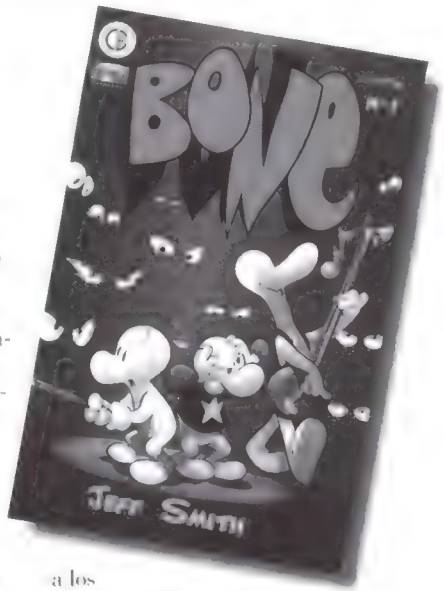
con ello poseer madera de humorista total y capacidad sobrada para sobresalir en todos los niveles. Como dibujante brillante, capaz de dotar a sus personajes de una descacharrante expresividad, heredada de Vázquez, Ibáñez y algún otro maestro brugueril (ya sé que reivindica Fontdevila a otros maestros foráneos, pero estos, sin duda, fueron primero), y como guionista dotado de un agudo don de observación y de traslación de vivencias reales a la página (tras muchas de las situaciones desarrolladas en la serie parece resonar la voz de la experiencia), y de un humor arrollador en los diálogos ("¡Emilia! ¿Qué te parece si hoy... tralarín?").

...SI, O SEA, COMO HASTA HOY ESTA MUY BIEN, ¿EH? MUY BIEN, PERO YO PENSABA... NO SE, UNAS POSES COMO MAS ACROBATICAS... UNA ROPA... UH... SUGERENTE, PILLAR UN TOQUE MAS GRUMOSILLO...
MMMH...

Por fortuna hay en *La Parejita*, poco (más bien, nada) del humor kitsch (o *friki*, o como quieran ustedes definirlo) que practica Fontdevila en otras obras (¿más personales?), particularmente en sus participaciones en *Mr. Brain*, y con el cual no comulgo en absoluto (si acaso, *La Parejita* entronca más bien con *Hombres-Mujeres*, serie de Fontdevila aparecida en los últimos *Cairo*, que parece bastante olvidada -circunstancia que creo será subsanada próximamente en estas mismas páginas- y que era bastante, bastante buena). Me quedo con este Fontdevila cronista del infinito e hilarante anecdotario de nuestra cotidianidad más cercana y reconocible, para el cual ha demostrado, hasta ahora, una habilidad inagotable.

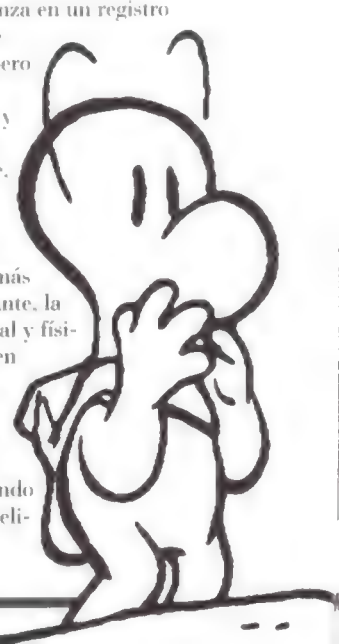
J. Edén

Bone
Jeff Smith
Dude Comics



No está claro por dónde habría que comenzar la presente reseña, si por el tebeo mismo o por su trascendencia como buque enseña de una nueva editorial que, parece, apuesta fuerte y con dosis de riesgo más que considerables (especialmente si tenemos en cuenta lo volátil del actual mercado español). Pero claro, del tebeo se ha hablado ya largo y tendido en prácticamente todos los papeles del medio: nada menos que *Bone*, la cabecera mágica del afortunado Jeff Smith, la cara más amable de la historieta independiente yanqui (a pesar de algún flirteo con Image y hasta con Disney), el retorno triunfal de la aventura fantástica y el más tradicional *cartoon* al paisaje de papel norteamericano. No debe quedar nadie sobre la superficie del planeta que no haya oído hablar del autor o de su creación. Ahora, además, los lectores de nuestro país podrán comprobar de primera mano las bondades del fenómeno *Bone* (con la ventaja de que podrán disfrutarlo todos los meses; en los USA viene saliendo, retrasos aparte, cada sesenta días, una cadencia que no favorece en absoluto su lectura).

El primer número de *Bone* se puso a la venta en EEUU en julio de 1991, pasando desapercibido para casi todo el mundo. Sin embargo, un puñado de excelentes reseñas en la prensa especializada y el apoyo público de Dave Sim, que incluso publicó algunas páginas en un número de su *Cerebus*, contribuyeron a un progresivo aumento de ventas que llegó a ser ligeramente escandaloso a la altura del número 6. Lo demás es ya historia (tomos recopilatorios, aplauso unánime de público y crítica, una corta temporada bajo el palio protector de Image...). ¿Pero, qué es *Bone*, en definitiva? ¿A qué viene tanto ruido, tanto entusiasmo, tantísimo éxito? Básicamente, se trata de un tebeo de aventuras fantásticas, una especie de relectura de los temas (y los decorados) de *El Señor de los Anillos* en clave de comedia que hubiera sustituido a los pacíficos hobbits por unos hiperactivos muñequitos directamente desgajados de un homenaje a Walt Kelly. Los tres protagonistas (Fone Bone, Phoney Bone y Smiley Bone) han sido exiliados de su aldea (Boneville) poco menos que a ladrillazos, debido a los constantes manejos turbios del desvergonzado y corrupto Phoney. En su huida llegan al Valle, donde conocen a la hermosa Thorn y a su abuela Ben, al tabernero Lucius y a un buen puñado de secundarios más. Se encuentran también con las estúpidas Rat Creatures (cuando escribo esto aún no sé cómo van a traducir tan sonoro apelativo) y su cacique Kingdok, que vienen a ser los malos. (También hay, no me olvido, un dragón bondadoso y alguna oscura figura oculta en las sombras más siniestras.) La historia comienza en un registro decididamente humorístico, pero conforme la acción avance y la trama vaya complicándose, comprobaremos que los tonos oscuros van teniendo más peso. No obstante, la comedia (verbal y física) no dejará en ningún momento de ser una de las constantes del tebeo, alcanzando cotas casi de deli-



¡POR FAVOR, CAMARADA! ¡MIRA LO QUE HE TRAÍDO PARA EL ESTOFADO!
¡RAZÓN DE MÁS, PORQUE ESTOY HARTO DE ESTOFADO! ¡QUIERO EMPANARLO Y COCERLO PARA HACER UNA TARTA ESPONJOSA!

rio en momentos memorables como la célebre Carrera de Vacas de los números 9 y 10.

Como dato curioso, no está de más aclarar que Jeff Smith ya intentó narrar esta historia en sus tiempos de universitario. Concretamente, hacia 1982 comenzó a publicar una tira diaria en el periódico *Lantern*, que editaba la Ohio State University. La serie se tituló *Thorn*, y si bien venía a desarrollar el mismo argumento básico, la inexperiencia de su joven autor y las características del formato hicieron que se centrase en los aspectos más humorísticos. Desde entonces, Smith ha aprendido mucho (un aprendizaje al que no es ajeno su paso por el mundo de la animación, desde luego) y se ha convertido en uno de los autores más eficaces a la hora de manipular todos los recursos del medio en beneficio de la narración eficaz. La secuencia medida, la acción cronometrada y la ingeniería rítmica de cada una de sus páginas están entre lo más granado que hoy podemos encontrar sobre papel blanco. La lentitud con que los acontecimientos se van desarrollando, amén de la cadencia bimestral del tebeo, hacen de su lectura fragmentaria una experiencia casi frustrante por lo insustancial. Un repaso a los números atrasados, sin embargo, confirma la condición de gran narrador del creador de *Bone*.

Como ya hemos apuntado antes, la edición de Dude se verá beneficiada por su periodicidad mensual. Buena noticia para los lectores, que podrán seguir la aventura a un ritmo razonable. En cuanto a la faceta gráfica, poco hay que no se haya dicho ya. Respetuoso con sus mayores, influido por gente tan dispar e importante como Kelly, Barks o Al Capp, el clasicismo de su puesta en página y la fluidez de sus personajes se va asentando con cada nuevo número (a pesar de algún altibajo ocasional). A partir de número 2 empezará a entintar con pincel, logrando un trazo mucho más orgánico. Por otra parte, el diseño de algunos de sus personajes es, como poco, peculiar (el dragón o Kingdok, por poner un par de ejemplos muy obvios). En absoluto atractivo, pero sí muy característico.

Un tebeo excelente, de los que poca gente hace ya (algún día hablaremos del *Castle Waiting* de Linda Medley, otro buen tebeo con el que *Bone* tiene mucho en común). En cuanto a lo que pueda suponer su publicación como buque enseña de Dude Comics, poco hay que decir (excepto expresar, por supuesto, mis mejores deseos para la nueva editorial). La edición es irreprochable (aunque agradecería un papel más opaco), con una traducción razonable, una rotulación respetuosa y un precio bastante presentable. Por otra parte, *Bone* no es un título mal elegido de cara a unas ventas sustanciosas, pero no estaría de más publicitarlo un poco. No todo el mundo lo conoce de antemano (no todo el mundo lee fanzines, ni mucho menos publicaciones extranjeras), y seguramente hay un público numeroso que está deseando que le vendan algo así. Sólo tienen que enterarse de que ya pueden comprarlo.

francisco naranjo

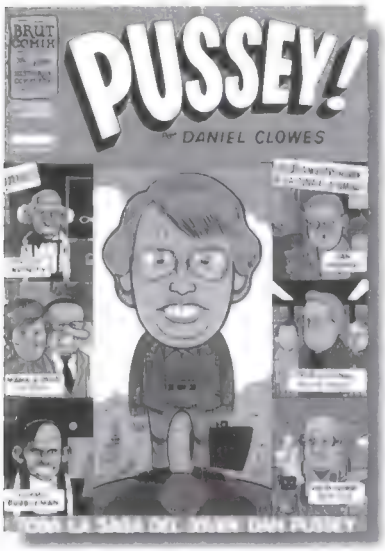
Pussey
Daniel Clowes
La Cúpula

Siguiendo con la presentación temática de los comic book estrella del panorama alternativo americano, le toca a Dan Clowes turno de aparecer en Brut Comix con el segundo tomo recopilatorio extraído de su cabecera *Eightball*, reconvertido a este mercado latino en tebeo, aunque con las mismas 48 páginas. El material incluído comprende seis entregas diseminadas por números alternos de la revista (1, 3, 6, 9, 12, 14) a lo largo de los cuales las glándulas de los colmillos de Clowes segregan su ácido veneno sobre las facetas más *freako-mainstream* de su entorno profesional/fandómico.

El nº 7 de la excelente colección de albumcitos Flor de un Día que edita el sello Under Comics reúne 34 páginas de historieta del dibujante mallorquín Pau que, salvo el prólogo, dibujado expresamente para esta edición, ya habían sido publicadas anteriormente en el fanzine **ESCÁPULA COMICS** (ver reseña en esta misma sección en el nº 6 de *U*). En las cinco historietas de esta recopilación Pau demuestra ser un excelente dibujante (con un estilo caricaturesco y detallista muy, muy personal, que me recuerda a una versión actualizada del grafismo que practicaban los dibujantes de las

No debemos olvidar que América es ese país en el que el 90% de la mercancía cultural en venta trata de gente y cosas irreales y toda la industria se desarrolla alrededor de ello, mientras un inmedible porcentaje de tebeos (cine, etc.) que habla de gente cotidiana que no persigue ladrones ni cambia de pistola más que de camisa, lucha con denuedo por ocupar una parcela comercial de mera supervivencia.

Una de las consecuencias que conlleva una industria cultural tan "adaptada" al tejido social que la consume, se manifiesta en las personalidades de los entes sociales



que escogen profesionalmente el camino de productores de mercancía cultural: artistas, cineastas, escritores, historietistas. Y, en el caso del tebeo de Dan Clowes que comentamos, Pussey es ese tipo de pilar de la sociedad encargado, y refrendado por el respaldo del éxito, de producir el entretenimiento cultural que forma las tiernas mentes de nuestros adolescentes en esa edad tan crítica: las historietas.

Así que Clowes, como depredador inmisericorde de la América profunda, diríamos vulgarmente que aquí lo tiene fácil. Por poco esfuerzo que pusiéramos lectores y redactores, pronto saldríamos con personajes y personalidades, manías y deformaciones, psicologías inconfesables, en suma, cercanos o visibles desde nuestros círculos como seguidores del "mundillo". Ni siquiera la distancia que supone el océano hará que nos resulte ajena esta cadena trófica a cada año mejor difundida desde los centros neurálgicos del imperio: editores, dibujantes, entintadores, rotulistas, coordinadores de colección, fans, padres de los fans...

Clowes toca todos los resortes que cabe esperar que toque a la hora de puntualizar respecto del personaje de Pussey. Todas las historias y figurones de la industria USA que conocemos de leídas, adquieren en *Pussey!* su esperpéntico reflejo para sernos devueltas con la pátina de asco que Dan Clowes quiere que produzcan. No hay, por su parte, en esta etapa de la revista, asomo de comprensión o cariño por los personajes. En ningún punto su mirada se detiene sobre ninguno de ellos, ni sobre los criticados ni sobre los que se les oponen, con la mínima dulzura. Y esta actitud, como se sabe, de puertas adentro es mucho peor. El asco y el rechazo que hay en *Pussey!*, aunque existe para casi cada *freak* que Clowes decide mostrarnos (incluida su propia caricatura), es aquí el que se refiere a su propio ambiente profesional, a esa industria macrocefálica que no permite la ósmosis de personajes sin poderes ni pistolas. No queda títere con cabeza y la risa

BUENO, YA CONOCES EL RESTO DE LA HISTORIA... TE GRADÚAS EN EL INSTITUTO, TE HACES PROFESIONAL, Y ANTES DE DARTE CUENTA ¡ERES EL DIBUJANTE MEJOR PAGADO DEL MUNDO DEL CÓMIC!

socarrona que debería surgir del lector cuando reconoce las situaciones no llega a arrancar nunca, ahogada la comicidad en una sopa de negrísimo cutrerío.

Diciéndolo de otro modo, hemos ido a dar con el tema apropiado para obtener de Clowes un taponcito de su más puro veneno en fase de destilación. Concebida y presentada como complemento, entre otros, de la historieta central en la primera etapa de *Eightball* (la ya presentada aquí *Como un guante de seda forjado en hierro*), es decir, para ser leída de paso junto a otra historieta más desarrollada, sí adquiere, por reducción de consideración, un cierto toque cómico. Se sabe que el veneno, en pequeñas dosis, se puede consumir con placer. Pero despojado de apoyos, empacada toda junta de principio a fin, la historia de

revistas *Pif* y *Spirou* como Fournier, Deliège, y discípulos de Franquin como Seron, en fin, de lo más atípico según están las cosas) y un guionista de lo más competente. Aunque de todas ellas destaca especialmente *Grunt*, una emotiva historieta muda (o casi), protagonizada por una tribu de hombres primitivos que sólo se comunican haciendo Grunt! y subliman el dolor que sienten tras la muerte del patriarca de la tribu... tocando Trash Metal. No esperéis a que se agote (como ya ha ocurrido con los números de Àgreda y Del Peral Pineda) y compradlo ahora mismo. Merece la pena. Junto a *Claus y Simon van a Hollywood*, el Brut de Arcas y Acuña, *Escápula* es el mejor debut historietístico en lo que va de año.

Atentos al siguiente texto de apoyo: "¿Has sentido alguna vez como unas suaves manos acariciadoras se convierten en cortantes cuchillos...? ¿...Cómo un aliento confortador se convierte en el fuego de un dragón?", bueno, si hubiera extraído semejante perla literaria de un

Dan Pussey te deja sin ganas de sonreírte y no tan sorprendido por la manera como el hombre

se mezcla con el mundillo de la pintura
alcanza el éxito
se relaciona con las chicas
finalmente, muere.

Pasa lo que tiene que pasar, pasa como tiene que pasar y te deja el sabor que el artista quiere transmitir. Así pues, una historieta redonda, perfecta diríamos. Pero es tan descarnada la imagen que presenta, tan sin salida la psicología de sus muñecos, que su disfrute queda, en cierta manera, drenado.

Hay que esperar a que ese otro complemento, surgido poco a poco al amparo de las páginas finales del *Eightball*, vaya desarrollándose e infectando cada vez más páginas hacia atrás, para recibir de los personajes de Clowes aún más que una maravillosa y espeluznante caricatura. Pero, como decían en la tele, esto será en el próximo episodio que, sin duda, nos ofrecerá Brut Comix, titulado *Mundo fantasma*.

Enrique Vela

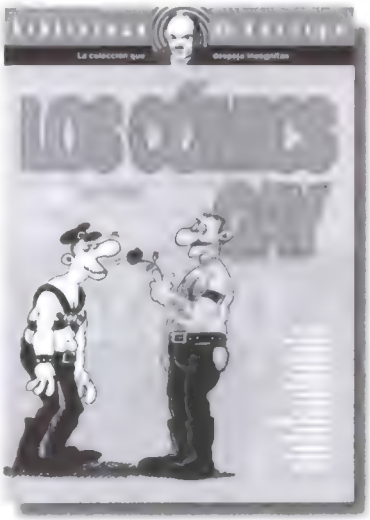
Los comics gay
Santi Valdés
Glénat

Si el cómic es el paria de los medios de expresión, el cómic gay es el paria de los parias. Sometida a la doble marginación cultural y social que sufren tanto las viñetas como la diferencia sexual, esta historieta se plantea, pues, como un territorio ampliamente desconocido incluso por los especialistas en comics, y por consiguiente de necesaria investigación y esclarecimiento.

Es por lo tanto una buena noticia que Glénat publique como volumen 17 de su Biblioteca del Dr. Vértigo *Los cómics gay*, obra de Santi Valdés, quien ya firmara *El vídeo porno gay: Manual para no iniciados* dentro de la misma colección.

Tras las habituales consideraciones introductorias, Valdés rápidamente pasa a rastrear la presencia de la polla dentro de la historieta, desde su posición inicial como tabú hasta su normalización actual, pasando por episodios de flácida hiperbolización como el determinado por el *Den* de Richard Corben. Y es aquí donde la primera idea, que se reforzará a lo largo de la obra, queda claramente fijada: no existe cómic gay sin polla. O lo que es lo mismo: hay una ineludible identificación entre cómic gay y cómic porno, aunque Valdés intente más adelante -vanamente, creo- establecer una distinción entre comics del corazón y comics del sexo.

La idea empieza a verse reforzada en el capítulo que observa *Los comics tradicionales americanos*, un repaso que dice más del ojo que mira que del tebeo en sí.



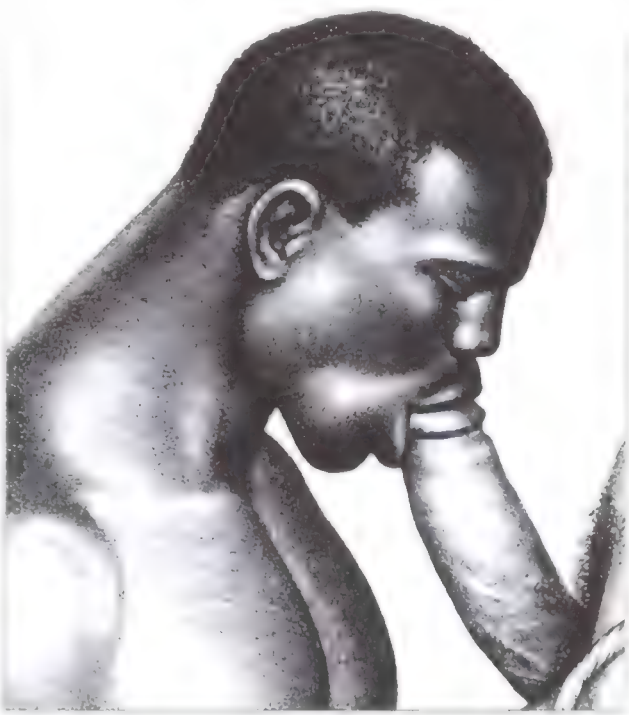
Los rastros de homosexualidad hallados en diferentes comics "estándar" son a menudo obvios, sesgados o caprichosos. Bien es cierto que el *Tarzán* de Burne Hogarth resulta inequívocamente gay, pero lo mismo podría decirse del *Príncipe Valiente* de Foster o del *Conan* de Barry Windsor-Smith, figuras excelentemente ambiguas ambas, y no se dice. La divagación imaginaria sobre la posible vida homosexual de Flash Gordon y Ming no tiene demasiado sentido, y lo mismo podría decirse de las elucubraciones sobre Superman, del cual se nos explica que "*Si Superman era gay siempre supo guardar las apariencias jugando con los senti-*

tebeo más o menos reciente dudo mucho que estuviera recomendándolo ahora, pero a los (casi) treintañeros como yo, criados a base de grandes dosis de tebeos de la Marvel de los 70, el **CAPITÁN MARVEL** de Jim Starlin nos sigue tocando la fibra sensible. Aunque la voluminosa reedición (233 páginas) que ha publicado Forum dentro de su colección de libros Clásicos Marvel sea en blanco y negro y el papel deje bastante que desear. De todos modos el tomo, que incluye el nº 55 de *Iron Man*, el *Marvel Feature* nº 12 y los *Capitán Marvel* del 25 al 34, también es recomendable para los fans a secas de los superhéroes. En esta saga Starlin estaba aún muy verde como dibujante (no es que haya sido alguna vez especialmente brillante, pero sus intentos de imitar al magistral Gil Kane dan grima) pero aun así, sabe dotar al megaenfrentamiento entre el frío Capitán Marvel y el megavillano Thanos de una indudable carga épico/cósmica que desde hace años se echa en falta en los tebeos de la Marvel.

mientos primero de Lina Luna y después de Luisa Lane, a las que, por cierto, nunca prometió nada", comentario que omite completamente el hecho de que Superman lleva varios años casado con Lois Lane, o Luisa Lane, que es más *kitsch*. Curiosa es también la divagación sobre las archicomentadas relaciones entre Batman y Robin, que sin embargo no menciona en ningún momento el análisis al respecto realizado por el Dr. Fredric Wertham en *The Seduction of the Innocent* (1954), y que es la raíz de todas las murmuraciones que han acompañado al Dúo Dinámico en décadas posteriores. Por cierto que el Dr. Wertham hacía extensivas sus consideraciones a la figura de Wonder Woman, ausente también en este trabajo, lo cual es una lástima, porque al centrarse el texto únicamente en la homosexualidad masculina, provoca las ausencias de nombres tan valiosos como el de Julie Doucet -cuyas historietas, recientemente publicadas en España bajo el significativo título de *Si yo fuera hombre*, formulan interrogantes sobre la identidad sexual- y, sobre todo, de las Maggie y Hopey de Jaime Hernandez, probablemente los personajes homosexuales más importantes y populares del cómic mundial. Retomando el hilo: el análisis de los comics "tradicionales" confirma que lo gay no ha tenido lugar en ella de una forma explícita, remitiéndonos de nuevo a la presencia de la polla -el porno- como elemento definidor del cómic gay.

En materia más concreta se entra a partir del Capítulo 4, *Los orígenes de los cómics porno gay*, dedicado por completo a la figura y la obra de Tom de Finlandia, hercúleo retratista de hombretones alborozados al que se otorga el papel de fundador del tebeo gay. Este excelente capítulo -lo mejor del libro, sin duda, exquisitamente planteado, documentado y desarrollado- da paso a un extenso e ilustrativo repaso a *Los cómics gay americanos* (capítulo 5) -que viajan de la mano del *underground* y la contracultura-, a uno más breve dedicado a *Los cómics gay españoles* (capítulo 6)-que, tras ocuparse con amplitud de Nazario rápidamente enfila hacia el submundo del porno más ignoto, y a otro consagrado a *Los cómics gay en el mundo* (capítulo 7) un tanto deslavazado y que culmina en el archiconocido Ralf König y el intrigante manga *bishonen*.

El libro está correctamente escrito, sin alardes pero sin torpeza -aunque duele la insistencia en escribir *El Víbora*, error repetido que nadie se ha molestado en corregir, al igual que la tilde de "cómics"-, resulta estimulante en varias de sus fases -el papel de la polla en el cómic, que se hace corto, al igual que el demasiado limitado estudio de los comics "tradicionales", y, como ya dijimos, la brillante glosa de la vida y obra de Tom de Finlandia-, y parece informativo en otras -el recorrido de los comics gay en América, España y el resto del mundo. Y digo parece, porque llama la atención que al hablar de Howard Cruse no se mencione *Stuck Rubber Baby*, la novela gráfica publicada por DC bajo su sello Paradox hace un par de años y que, tras recibir todo tipo de parabienes críticos y premios, uno ingenuamente consideraba el cómic estrictamente gay más difundido y elogiado del mundo, o sea, algo así como el



No mata, pero entretiene. Y encima tiene un precio razonable: 1.495 ptas.

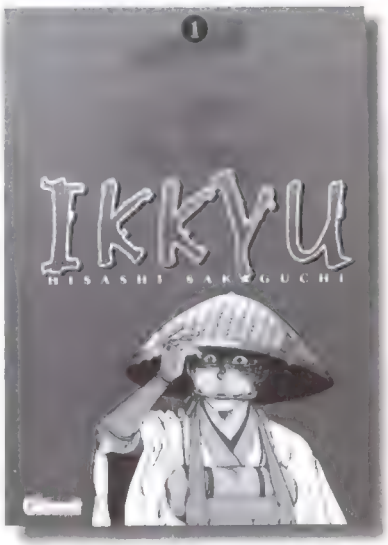
Algo parecido podría decirse de **STRIKEBACK!**, el tomo de World Comics que recopila la serie de cuatro números obra del guionista Jonathan Peterson y el dibujante Kevin Maguire. *Strikeback!* es un tebeo simpático y con muy poquitas pretensiones -en la línea, para entendernos, de la etapa de la *JLA* que también dibujó Maguire- protagonizado por un inusual grupo de superhéroes liderado por un tipo cuyo poder consiste en que su bufanda mágica puede convertirse en lo que desee. Debido a una larguísima serie de vicisitudes editoriales que no tengo espacio para relatar, el resultado final, a medio camino entre una aventura de Indiana Jones y un episodio de *Dragones y mazmorras*, defrauda un tanto las expectativas que despierta la lectura del primer número. La resolución de la trama se acelera de pronto que da gusto, el dibujo empeora, las viñetas crecen sospechosamente de tamaño

Maus de los comics gays. ¿Decisión deliberada o ignorancia del autor? La sospecha resta credibilidad al conjunto, aunque es fácil ser indulgente si tenemos en cuenta que Santi Valdés ha tenido que trabajar sobre un tema del que no existen obras de referencia y que está sumergido en la más absoluta clandestinidad editorial. Por eso, cualquier aportación que llegue tenemos que agradecerla en lo que vale, aunque no parezca, como es el caso, ni mucho menos definitiva, sino más bien el resumen de la colección privada de un aficionado veterano.

Por otra parte, lamento más una cierta falta de recursos teóricos para analizar y valorar las obras ofrecidas, las cuales en muchos casos no conozco de primera mano, como es el caso de *Harry Chess*, a quien se dedica un buen espacio. Los comics gay se comparan con otros comics gay, y se hace más hincapié en sus valores gay -o porno- que en sus valores historietísticos, de manera que al lector neófito le cuesta situarlos correctamente en el marco general de la historieta. Tras leer esta obra, la impresión inicial es la de que el cómic gay es una amasijo de productos porno de calidad ínfima o, en todo caso, dudosa -¿cuánto vale Stephen comparado con un autor consagrado "estándar"?-, excepto en tres casos contados que, curiosamente, han roto las barreras del ghetto homosexual para llegar al mundo "real", donde han sido bendecidos por los críticos "tradicionales": Tom de Finlandia, Nazario y König. Precisamente los autores mejor conocidos para el lector no iniciado y, por lo tanto, los que menos curiosidad a priori han de despertar.

No obstante estas dudas y reservas, lo cierto es que *Los cómics gay* señala, si no el modelo ideal, sí al menos la dirección en la que deberían marchar los cada vez más abundantes e inútiles libros sobre historieta que se publican en España: más investigación de temas vírgenes y menos refritos de textos extranjeros.

Trajano Bermúdez



Ikkyu
Hisashi Sakaguchi
Glénat

La publicación en España de la obra póstuma de Sakaguchi (hasta ahora conocido solamente por su obra *Version*, también editada por Glénat), debe suponer un motivo de enorme satisfacción para todos aquellos que han venido reivindicando un acercamiento al manga libre de los prejuicios, cuando no de falsas o malintencionadas informaciones, que han rodeado habitualmente al lector de historietas no acostumbrado al tebeo nipón. Un manga como éste que nos ocupa y no es el único ni el primero, por supuesto, que se edita en esta línea- debe contribuir decisivamente para que de una vez por todas se rompa el absurdo muro (falso y artificial) que separa a lectores y no lectores de mangas.

el efecto Maguire, vaya; por lo menos esta vez ha terminado él de dibujar la serie) pero aun así se lee con agrado y alguna que otra sonrisilla cómplice.

Por último, un fanzine. Se llama **DINAMO**, y lo editan la Associació Dinamo D'escriptors i Illustrators y el último número que ha caído en mis manos, el seis, es un especial Monstre de Francostein. Este especial cuesta 395 ptas. y además de un buen número de textos escritos en catalán, incluye ilustraciones de, entre otros, Albert Monteys, Lluïsot, Pep Brocal, Luis Bustos, Gallardo, Javier Olivares y Arnal Ballester, y una página de historieta de Manel Fontdevilla. Si estáis interesados en conseguirlo la dirección de contacto es la siguiente: Apartado de correos 22048, 08080 Barcelona. Además, Dinamo también tiene página Web: http//:www.dinamo-web.home.ml.org

David Muñoz

Ikkyu está basado en la biografía del Maestro Zen Ikkyu Sojun, que vivió en Japón entre 1394 y 1481, famoso, amén de por sus excentricidades, por sus continuas divergencias con las principales corrientes del pensamiento budista dominante.

Las numerosas anécdotas de su vida, recogidas fundamentalemente del acervo popular, han servido de base a Sakaguchi para trazar el perfil de su personaje. Este primer tomo comprende los primeros veinte años de vida de Ikkyu, hijo ilegítimo del emperador, y su iniciación en el camino del conocimiento budista, un camino que finalmente veremos lleno de dudas y dolorosas contradicciones. La obra -de dimensiones tan gigantescas como cualquier manga que se precie-, lejos de centrarse exclusivamente en la vida del monje y en los intrincados vericuetos de la fe y la religiosidad, va dibujando un amplio mosaico de temas, personajes, situaciones y ambientes, retratados todos ellos con una enorme exactitud y precisión. Pero Sakaguchi entiende el rigor y la exuberancia documental como un medio para profundizar en la narración, una guía para hacernos vivir, sentir y comprender con toda intensidad los personajes, las situaciones históricas, los paisajes, los pueblos y ciudades por las que nos pasea. En definitiva, una forma de amar y de hacernos amar lo que se narra, alejada de visiones superficiales o incompletas. Esa ambición por el detalle es, sin duda, el principal atractivo de una obra como ésta, aun a riesgo de caer a veces en un tono didáctico demasiado evidente, poco usual en nuestra manera de entender el tebeo. A este respecto, las páginas están frecuentemente llenas de notas aclaratorias, fechas, nombres de personajes sobreinscritos, pequeñas introducciones históricas, etc, que pueden resultar algo agotadoras y llegar a recordarnos ¡oh cielos! a cualquier infumable tebeo editado por el ayuntamiento de turno para contar la historia de su pueblo. Pero la intención de Sakaguchi es muy distinta: está enormemente interesado en fijar con precisión los datos históricos, pero prefiere hacerlo sin concesiones, es decir, transcribiéndolos directamente, como si de un documental se tratara, para dedicar todos sus esfuerzos narrativos a desarrollar personajes y situaciones. Quiere que el lector conozca con detalle el marco histórico en el que se mueve, pero no le interesa para nada como material narrativo: lo que le motiva a dibujar es, fundamentalmente, el ser humano y su relación con su entorno. Recuerdo muy pocos tebeos donde las tareas domésticas y el trabajo físico se hayan recreado con tanta exactitud y, ¿por qué no decirlo? tanta belleza, donde estén tan presentes y adquieran un protagonismo tan remarcado.

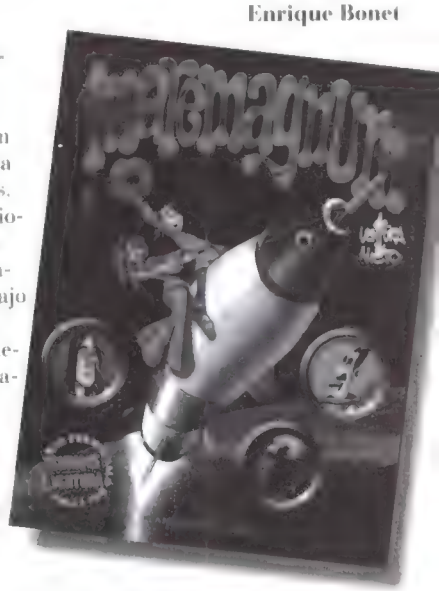
No es casual que la iniciación del niño Ikkyu (por entonces, llamado Shuken) en el primer monasterio en el que ingresa se traduzca en una agotadora sucesión de trabajos físicos; cuando abandona su cómoda vida en el monasterio para seguir a su maestro Ken.O, éste le somete, también, a un incesante machaque con los trabajos y tareas más desagradables. Y en absoluto es casual el hecho de que Sakaguchi incida con tanto detalle en aspectos puramente terrenales y mundanos para contarnos, precisamente, la historia de una iniciación y de un aprendizaje espiritual. El profundo cambio que se experimenta en Shuken, absolutamente desencantado con la vida acomodaticia que se respira en los monasterios, se produce tras su contacto directo con la miseria y el sufrimiento de los pobres. Sakaguchi nos plantea la contradicción enorme de quien quiere mantenerse puro enmedio de la miseria, de quien busca la espiritualidad sumergido en el sufrimiento ajeno. Un tema que apunta al corazón mismo del budismo, y en general, del sentimiento religioso: "el buda es como la flor de loto. Se mantiene pura en medio de las aguas pantanosas".

Lo que es innegable es la intención de Sakaguchi de mostrarnos la historia de los que sufren, de los que son víctimas de los desmanes y la barbarie, de los que padecen las tramas políticas y los abusos de los poderosos. En esa visión amarga y cruda no quedan fuera ni los gobernantes ni la jerarquía religiosa, unidos firmemente en un peligroso juego de alianzas, complots políticos e intereses económicos.

Es imposible resumir aquí la infinidad de temas que se esconden en una obra tan densa y sugerente como ésta. A mi entender, para disfrutar este tebeo hay que intentar sobreponerse a la multitud de nombres, lugares y conflictos que lo inundan hasta llegar a asfixiarlo en determinados momentos. La magia de estas páginas se esconde en los pequeños detalles narrativos, en la maestría gráfica con la que su autor retrata todo lo que toca, en la elegancia, la contundencia y la rotundidad de las composiciones. Hay todo un repertorio de soluciones gráficas y narrativas con las que Sakaguchi resuelve las situaciones más diversas: un paseo bajo la lluvia, una batalla colosal, un asalto cruel y despiadado, un sueño delirante... En el terreno puramente gráfico, Sakaguchi desenfunda todo un arsenal de recursos, desde el tramado más sutil a la mancha negra más contundente, desde la línea más precisa y detallista al trazo apenas sugerido. Es capaz de ofrecernos viñetas colmadas de pequeños y minuciosos detalles junto a atrevidas composiciones ausentes de decorado o resueltas magistralmente con siluetas o sombras recortadas, ofreciendo todo un abanico de posibilidades que sorprende por la coherencia del conjunto, pero sobre todo, por su enorme sensibilidad.

Sakaguchi consigue algo realmente difícil: no dejarse arrastrar por la majestuosidad y la gravedad de los hechos históricos, centrarse en las vivencias y los sentimientos personales enmedio de un marco y de una narración de tintes colosalistas que hubieran hecho perder la cabeza a más de uno. Es capaz de ocupar cuatro o cinco páginas describiendo un ambiente, dejando hablar a personajes del pueblo que nada tienen que ver con la narración y a los que no volveremos a ver, desarrollando escenas aparentemente intrascendentes y desconectadas del hilo argumental con la única intención de que sintamos, vivamos, respiremos una época, un lugar y unas gentes. Lo mismo podríamos decir del tratamiento de los paisajes, de los fenómenos meteoreológicos, del paso de unas estaciones a otras, de las vistas de las ciudades y pueblos... escenas donde aparentemente no pasa nada, pero donde se sugieren tantas cosas que basta cerrar los ojos para escuchar el sonido de la lluvia o el soplido del viento entre las cañas de bambú.

Enrique Bonet



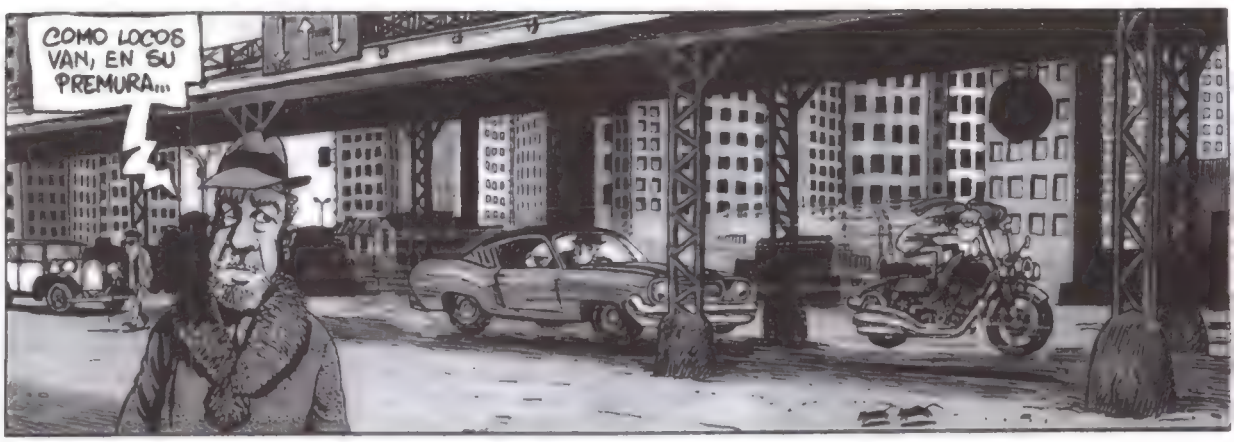
Maremagnum
Miguel Angel Nieto/Enrique Ventura
Planeta-DeAgostini

Entre las variadas injusticias históricas del medio, pocas hay tan sangrantes como la de Ventura y Nieto, escasamente paliada por aquel Gran Premio del Salón otorgado ya con el tándem roto y el dibujante cada vez más cerca

del hastío que de las viñetas. La habitual adscripción de esta firma al género de humor o juvenil y *la* publicación mayoritaria en soportes como *El Jueves* ha enmascarado sistemáticamente la vigencia de una aportación ineludible. Por ello deviene tan afortunada la revisión que Planeta propone de este álbum de 1975, título emblemático del dúo y claro ejemplo de esfuerzo creativo que excede a las pretensiones del medio que le cobija o de su público destinatario: en este caso, tiernos infantes y una revista del Movimiento; después, consumidores de un humor de usar y tirar. Efectivamente, sería en la ya célebre revista *Trinca* -y previo rodaje con la serie *Es que van como locos*- donde causarían el estupor de sus directivos publicando este auténtico *maremagnum*, por otra parte uno de sus relatos más extensos hasta la fecha. Fue después de las monjas progres de *Molinete* y antes del neurasténico *Papus;* concretamente entre 1972 y 1973, años de inquietud evidente donde Ventura y Nieto se sumaban a los afanes de otros autores de *Trinca* como Calatayud, Palacios o Víctor de la Fuente por resquebrajar rigideces formales o ideológicas, al margen de las previsiones originales de la publicación. Obra primeriza y sin embargo madura, *Maremagnum* se muestra, paradójicamente,

como germen y a la vez compendio; porque en ella se encuentra ya al Enrique Ventura plurimorfo del hallazgo visual constante y al Miguel Ángel Nieto de la jocosa disonancia vital; también porque, incluso carente de la plena libertad expresiva por venir, traslucía ya las claves de sus intereses estéticos y sobre todo éticos. Una auténtica declaración de principios, no por candorosa menos pertinaz. Un decálogo de recursos gráfico-narrativos a explotar durante años por esta pareja de primos (en el buen sentido) cuyo modus operandi les reveló como cuerpo de trabajo bicéfalo de forma comanditaria.

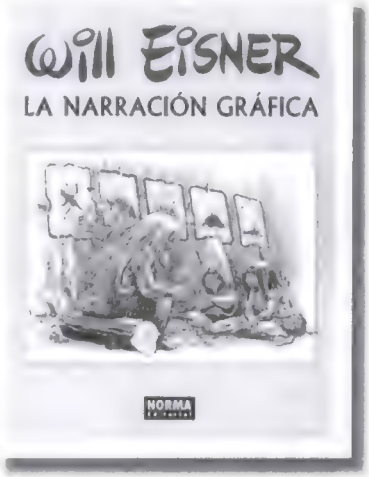
No habrá muchos álbumes donde el protagonista muera en la segunda página. El engañoso western inicial de *Maremagnum* deriva desde semejante premisa hacia un estado de estrepitosa ucronía del que ya nunca se recupera y que, a golpe de *macguffin*, arrastra al lector al universo de bolsillo de los autores. Un universo que, por cuestión de principios, exprime los más descarados tópicos hasta el espasmo. Para ello recurren al absurdo galopante, van del homenaje al pastiche y utilizan la sátira como defensa propia. También incluyen su particular mitomanía: personas y personajes-fetiche como Buster Keaton, Mafalda, Little Lulu, Bertrand Russell y, sobre todo, sus máximos iconos ideológicos: *San* John Lennon y ese Groucho de sus amores, habitual y asumido alter-ego. No son los únicos recursos, con todo: el guiño multimedia, el metalenguaje, dosis de surrealismo, caricatura y, sí, cierta poesía elemental son constantes de la marca *Ventura y Nieto*, presentes aquí como en el resto de su obra. Todo con un matiz pacifista y ecológico -también habitual en su trayectoria- y bañado por un espíritu anarquizante al que la coyuntura de la revista dotó de un delicioso tono naif, como de transgresión inocente, de gamberrismo inocuo. Lo que en ocasiones, eso sí, remite en exceso a aquellos utópi-



cos 70 ya trasnochados para la mirada escéptica de este fin de siglo. A nivel gráfico, Ventura adoptaba aquí un registro de humor con rastros de Bruguera, toques de *Mad* y cierto regusto francobelga del que se distanciaría paulatinamente para practicar ese dibujo camaleónico que le lleva del hiperrealismo al *cartoon* pasando por todas sus variaciones o permutaciones intermedias. Y no por inseguridad, ciertamente, sino por una suerte de inquietud plástica compulsiva. Igualmente nos deparaba filigranas con el montaje y el diseño, un amplio surtido de movimientos de cámara y de angulaciones e incluso efectos cinéticos o de profundidad de campo anteriores en décadas al uso de programas informáticos. Por no mencionar su paleta cromática, plena de narratividad y lirismo.

La lectura -o relectura- de *Maremagnum* equivale a zambullirse en una especie de constante *Twilight Zone* que mantiene una asombrosa coherencia dentro del caos. Son páginas de talento incomprendido en su día e infravalorado posteriormente, derrochado incluso, aunque fluyera casi como por inercia. Encaramado en aquel álbum, en breve, el propio Groucho podría clamar *"Desde aquí, un cuarto de siglo nos contempla"* o algo así. Porque se trata de un auténtico monumento, no lo duden: polvoriento puede, pero sólido y ejemplar.

Yexus



La narración gráfica
Will Eisner
Norma

Hasta cierto punto es lógico que a la hora de valorar un trabajo firmado por una leyenda de la historieta como Will Eisner pese más su trayectoria anterior que la verdadera valía de la obra en cuestión y que, incluso cuando se hunde con todo el equipo (como en la nefasta adaptación de *Moby Dick* que publicó recientemente Norma) las pocas críticas que se han publicado sean del tipo "bueno, no está a la altura pero es un Eisner".

Pocos otros autores de historieta (vivos, claro está) se merecen más que el octogenario creador de *The Spirit* el haber alcanzado ese indefinible estatus de vaca sagrada ante la que no caben críticas. Además, mientras otros dibujantes de su generación desaparecían para siempre del panorama editorial durante los años 80, incapaces de conectar con las nuevas generaciones de lectores o desencantados con un medio que nunca les dio tanto como ellos hubieran querido, Eisner se mantuvo al pie del cañón y supo reinventarse a si mismo y empezar a los 50 y tantos años una nueva -y aun más esplendorosa que la anterior- etapa en su carrera, dibujando novelas gráficas del calibre de *Contrato con Dios* (ver reseña en el nº 6 de *U*) o la excepcional *Viaje al corazón de la tormenta*.

Pero vayamos al grano. Si, como el mismo Eisner explica en la introducción del libro, en su anterior *El comic y el arte secuencial*, se ocupaba de *"los principios, concepto y anatomía de los comics, así como de los requisitos del oficio"*, en su segundo libro sobre el lenguaje de la historieta pretende analizar *"la misión y proceso de la narración mediante dibujos"*.

Tras una interesante introducción sobre el importante papel que puede jugar la historieta en un siglo XXI en el que la proliferación del uso de imágenes ha desplazado en muchos casos a la palabra, Eisner (apoyándose, como hará en el resto del libro, en una mezcla de prosa, ilustración e historieta) define qué es una historia, su función y explica las diferentes maneras en las que puede contarse dicha historia. El planteamiento de cada capítulo puede parecer interesante, pero, cuando el asombrado lector vuelve la página y se da cuenta de que los dos párrafos y las seis viñetas que ha leído hasta ese momento no son una introducción sino todo lo que tiene que decir Eisner sobre el tema, la sensación es, por no decir otra cosa, de absoluta perplejidad. Y el esquema de estos primeros capítulos es el que utiliza Eisner en el resto del libro: enuncia uno de sus teoremas durante unas pocas líneas (en algunos casos se trata de definiciones casi de diccionario, no sólo por su brevedad, sino por su concreción) y lo que viene a continuación es alguna de las 80 páginas (de un total de 164 que tiene el libro) de historieta, la mayoría del propio Eisner, que ilustran los conceptos anteriormente expuestos. Por poner un solo ejemplo, para ilustrar el proceso de identificación que puede llegar a producirse entre el lector y el protagonista de la historia publica una historieta de 26 páginas (en este caso reproducidas a una cuarta parte de su tamaño, para que en cada página del libro quepan cuatro páginas de historieta).

Pero el problema de *La narración gráfica* no es sólo su escasa densidad ni su levedad, sino que, al intentar explicar cuáles son la herramientas de las que dispone el historietista a la hora de trabajar, el tipo de historias que puede contar y los formatos que puede utilizar, Eisner cae en un error propio de aquellos teóricos que además

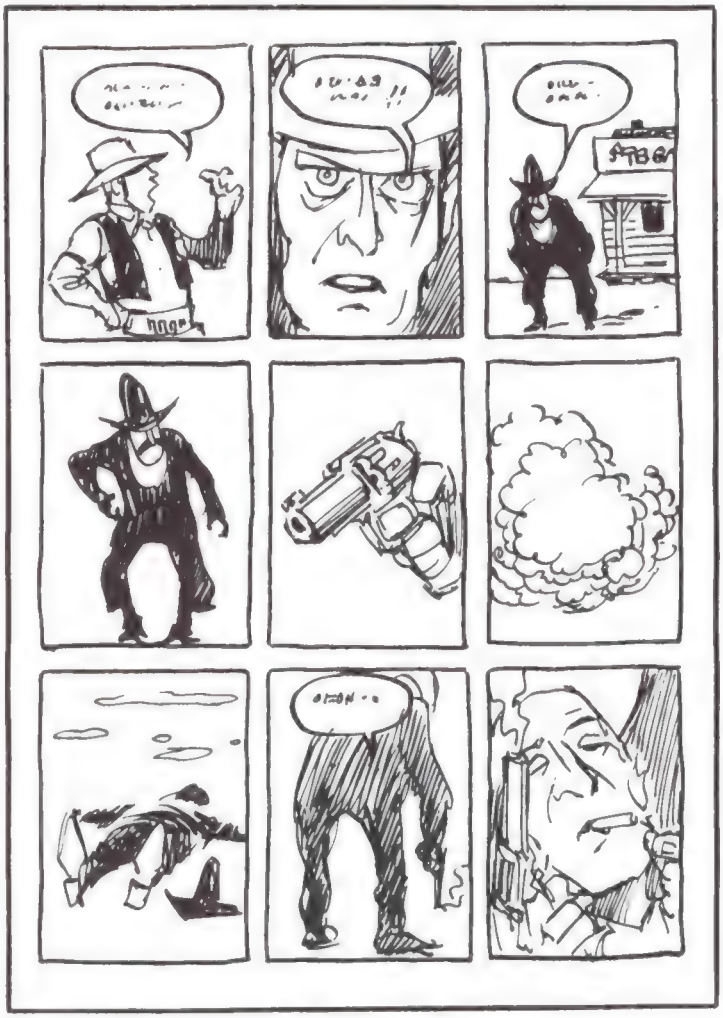
UNA HISTORIA ES LA NARRACIÓN DE UNA SERIE DE ACONTECIMIENTOS CONVENIENTEMENTE DISPUESTOS PARA SER RELATADOS.
¡ALGO ASÍ COMO EXPLICAR UN ACONTECIMIENTO!
¡SÓLO QUE EL NARRADOR EJERCE EL CONTROL SOBRE LOS ACONTECIMIENTOS!

de escribir sobre un medio son profesionales del mismo, y es, a veces de manera extremadamente ingenua, creer que la forma de hacer las cosas que ha elegido uno no sólo es que te funcione a ti, sino que es la más adecuada, la mejor, la ideal. Que existe una sola forma (la buena, o mejor dicho, la correcta) de, por ejemplo, emocionar al lector o de hacer que identifique fácilmente a los personajes. Y eso, en un libro con las ambiciones pedagógicas de éste me parece realmente grave. Más aún cuando una y otra vez el autor demuestra un desconocimiento total de mil y una obras -y por tanto de formas de hacer- que podrían echar por tierra sus teorías (no quiero pensar mal y creer que las ideas de Eisner no son producto del estudio y la reflexión sobre el medio sino que existen de forma previa a cualquier contrastación práctica).

No dispongo de tanto espacio como para diseccionar todas y cada una de las teorías que expone Eisner en el libro (tampoco se trata de escribir un contra libro), pero hay tres o cuatro cosas sobre las que merece la pena detenerse.

"Las imágenes estáticas tienen limitaciones. Les cuesta articular abstracciones o pensamientos concretos" escribe Eisner en uno de los primeros capítulos. Este razonamiento, tan discutible como los que le siguen, le lleva a explicar que en la historieta es inevitable el uso de estereotipos, que son necesarios e inevitables, porque mientras que, por ejemplo, *"en una película se dispone del tiempo necesario para mostrar a un personaje ejerciendo un trabajo"* en un cómic sucede todo mucho más deprisa y si el protagonista es bombero más vale que salga con las botas y el casco puestos desde la primera viñeta. No dudo que alguna de las características que Eisner cree propias de todo cómic no lo sean de, por ejemplo, las historietas cortas de humor, pero ¿seguro que para hacer buenas historieta hay que trazar rudimentarias equivalencias entre el aspecto de sus personajes y su valía moral (los guapos son buenos, los malos son feos, el héroes esta cachas, etc)? ¿Y dónde deja eso, sin utilizar ejemplos de dibujantes de manga, que sería lo más fácil, a aquellos historietistas que, como Dave McKean, ya que en este número hablamos de él, son capaces de utilizar 14 páginas (en el número 1 de *Cages*) para contar como un personaje sube por las escaleras hacia su piso? ¿Que dedican su carrera a crear personajes definidos, no por los rasgos que tienen en común con algún rancio esteorotipo sino por los detalles que les dotan de singularidad? ¿Y al fotorrealismo de Alex Ross, de Luis García o del mismo McKean? ¿Y a las fotonovelas? ¿No existen, por fin, películas en las que los personajes están definidos de forma tan estereotipada como en "los comics según Eisner"? ¿Seguro que la caricatura, la busqueda de la iconicidad, es la mejor forma de conectar con ese público mayoritario que adora el hiperrealismo en pintura y abomina del impresionismo y el expresionismo que predomina en la estética de los comics?

Como sabrán los lectores de Eisner, uno de sus características como historietista es, por utilizar un término cinematográfico, lo sobreactuados que están siempre sus personajes. Eisner no confía en el poder de los diálogos para



transmitir información, y en sus tebeos los personajes se retuercen sobre sí mismos cuando sufren, y gesticulan como monos en una jaula cuando se alegran, son, en fin, como actores de cine mudo que aún no han comprendido que tras la llegada del sonoro a veces es mejor una frase, una mirada, que rasgarse las vestiduras dramáticamente para demostrar su desesperación. En este libro, Eisner convierte su peculiar forma de hacer en una nueva regla, olvidándose de que el mismo criterio aplicado a un dibujo algo más realista podría tener resultados desastrosos que bordearían incluso el ridículo. Como ridículo fue lo que hicieron los actores de cine mudo que no supieron adaptarse el sonoro.

Quizá el apartado más demencial (y en el que Eisner demuestra mayores carencias) es en el que intenta explicar las influencias del cine en la lectura de historietas. Al comparar una página contada "imitando al cine" y una, al parecer, pura narración de cómic, descubrimos estupefactos que la narración cinematográfica se caracteriza por un mayor número de primeros planos y la de cómic por emplear más planos generales. Lo que parece simple y llanamente, es que Eisner ha dibujado una mala página de historieta (la de cine) y una buena y que, además, para facilitarse las cosas y conseguir que su ejemplo encaje ¡ni siquiera narran exactamente la misma acción! Reducir las diferencias entre uno y otro medio a una simple elección de planos, cuando el meollo del asunto, el hecho obvio de que una historia transcurre en el tiempo y la otra en el espacio, apenas se toca, hace sospechar una vez más que el libro es producto de una escritura muy, muy apresurada (además, todos sabemos que la misma escena en manos de directores tan distintos entre sí como Sergio Leone -que hubiera seguido más o menos la planificación de Eisner, sin ese lamentable plano del humo de la pistola ¡que sólo es posible en historieta! ¿cuándo habéis visto un disparo en una película representado por una nube de humo que flota en el vacío?- John Woo, Sam Raimi o John Ford hubiera dado resultados totalmente distintos: no olvidemos además que la elección de planos en uno o otro medio está condicionada únicamente por el componente dramático de la escena y no por la naturaleza intrínseca del medio, una de las pocas reglas comunes a ambos es que en algún momento durante el trancurso de una acción hay que mostrar un plano general para que el lector/espectador se ubique espacialmente, así que decidir de pronto que es algo más propio de la historieta es una arbitrariedad). Por otra parte, adjudicarle al cómic una mayor capacidad de síntesis que al cine es una ingenuidad aún mayor (¿De qué cineastas e historietistas estamos hablando, de Kurosawa, de Saura, de Cameron, de Mauro, de Dave Sim, de Calatayud, de Todd McFarlane, de Tatsumi?). Y, de nuevo según Eisner *"los directores de cine siempre encuentran ideas en el mundo del cómic"*, y sólo *"el guionista de cómic es libre de inventar (...) de concebir máquinas que en la realidad no existen"*.... Pero bueno ¿dónde ha vivido este hombre todos estos años?

En fin, dudo que un lector que haya profundizado mínimamente en los mecanismos de la narración gráfica (o que, simplemente haya leído muchos tebeos) vaya a sacar nada en claro de este libro que, dada la pobreza de su carga teórica y la torpeza con la que ésta está expuesta, parece indicado solamente para un público infantil.

Antes de empezar a escribir este texto se me pasó por la cabeza que quizá este libro pudiera significar para algún recién llegado a los tebeos lo que significó para mí que siendo aún un crío mis padres me regalaran *Para hacer historietas*, un librito publicado en España en 1981 por Editorial Popular escrito por el humorista peruano Juan Acevedo. Sin embargo, releyéndolo, me ha sorprendido que hasta este manual de bolsillo, creado para ser el libro de texto de un taller de historietas de un pueblo cercano a Lima, aborde con mayor profundidad los cómos y los porqués de la creación de historietas que el texto definitivo de uno de los creadores de cómic más importantes de todos los tiempos.

No hay que engañarse, si la materia del libro de Eisner fuera la narración cinematográfica no dudaríamos ni un momento en recomendárselo a lectores de básica. Sin embargo, aparte de que el libro cuesta casi 3.000 pesetas, me resulta imposible pensar que algún infante comiquero sea capaz de bregar con las historietas con las que ilustra sus ejemplos Eisner, en su mayor parte extraídas de sus álbumes de los 80, destinados inequívocamente a un lector adulto, o de clásicos como *Príncipe Valiente*, *Terry y los piratas* o *Li'l Abner*, que poco o nada pueden conectar con una sensibilidad infantil contemporánea.

Sí, hay algunos elementos aprovechables en el texto de Eisner (la explicación sobre el "tiempo" de los diálogos, por ejemplo) pero la superficialidad y la brevedad con la que están expuestos impide cualquier tipo de reflexión más sesuda que un condescendiente "ah, qué interesante".

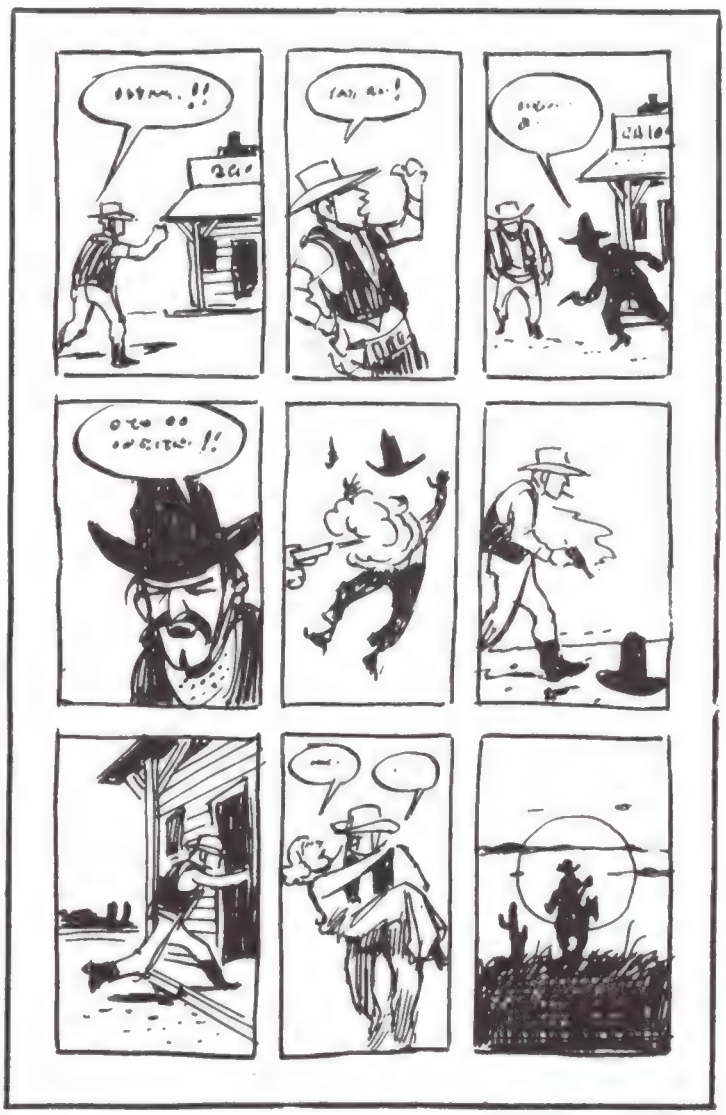
Reducir un medio tan mestizo como la historieta, que ha sido tantas cosas y tan distintas entre sí a lo largo de su historia, a un serie de reglas inamovibles es empobrecerlo, infantilizarlo y mutilarlo. La historieta, como la literatura, la pintura o el cine, tiene sus propias especificidades, sus reglas, si queréis llamarlas así, y no dudo que resulte interesante estudiarlas, pero aun más interesante es comprobar cómo, desde el momento en el que se crearon, éstas han sido moldeadas, subvertidas e interpretadas de acuerdo a las necesidades de cada creador, que, en muchas ocasiones, desconocía incluso su existencia. Cómo, aplicadas de una u otra manera (en diferentes contextos y culturas) las mismas artimañas narrativas dan resultados bien distintos. Algo que sí estaba en el estupendo libro de Scott McCloud *Así se hace un comic* (Ediciones B) pero que Eisner o no ha sabido o no ha querido ver.

Una lástima.

(Por cierto, en el apartado "Difusión electrónica" aparece publicada buena parte de la citada adaptación de *Moby Dick*. Según da a entender Eisner, ésta fue dibujada para ser editada como un CD-ROM, quizá eso explique la monótona planificación de las páginas, pensadas para ser "leídas" una a una en la pantalla de un ordenador acompañadas de sonido y música).

David Muñoz

NARRACIÓN DE CÓMIC



El último recreo
Carlos Trillo/Horacio Altuna
Planeta-DeAgostini

ANDY ZONE
MAÑANA NOS IREMOS DE LA CIUDAD, ANDY QUE SABE MUCHO, DICE QUE EN EL CAMPO AÚN DEBE DE HABER COMIDA
CLARO, LECHE, FRUTAS, ANIMALES... ¿NOS VAMOS MAÑANA?
TODOS JUNTOS, ¿NO?
CLARO, TODOS JUNTOS. AHÍ ESTÁ ANDY.
STOP

Existen tebeos, libros, películas, pinturas, esculturas, edificios, paisajes, músicas, situaciones y personas cuya lectura, contemplación, escucha, vivencia o conocimiento quedan grabados indeleblemente en nuestra memoria: que se integran a nuestra persona; que revisitamos continuamente, aunque sólo sea con nuestra imaginación; que, en definitiva, pasan a formar parte de aquello denominado, en forma un tanto cursi y a falta de una definición mejor, "educación sentimental". En mi caso *El último recreo* es una de las obras que se inserta en esas coordenadas. La primera vez que leí esa historieta era un púber que trataba de librarse, a costa de no poco sufrimiento, del lastre de una educación católica férrea. Por ello no es extraño que en su última página identificara dos personas de mi edad que, tras muchas penalidades, superaban el complejo de culpa programado en sus cerebros y disfrutaban de la fruta prohibida sin ser expulsados del Paraíso. Como prueba de la marca que dejó en mí, y aún corriendo el riesgo de ser calificado como pederasta, basta saber que el físico de mi ideal femenino se aproxima al de las adolescentes que Altuna mueve en sus páginas. Curioso. Nunca he sido amigo de redactar textos que comiencen con notas autobiográficas, pero acabo de darme cuenta de que en ocasiones resulta inevitable.

Puede que mi siguiente apreciación no pase de ser una mala interpretación de la realidad fruto del pesimismo, pero creo que para algunas de las personas que lean estas líneas, a buen seguro aquellas más jóvenes, Carlos Trillo no pasará de ser el guionista de *Cibersix* y Horacio Altuna ese dibujante de las historietas cachondas de *Playboy*. Eso sin contar que, no me cabe duda, habrá quien siquiera tenga conocimiento de la existencia de estos autores. Sirvan estas líneas como presentación de los mismos.

Trillo y Altuna pertenecen a una generación de historietistas argentinos que comenzaron su andadura profesional entre mediados de la década de los sesenta y principios de la de los setenta a la sombra de Alberto Breccia, Gillermo G. Oesterheld y Hugo Pratt y, por ello, sensibilizados respecto a las posibilidades que ofrece ese medio de expresión llamado historieta. La misma generación a la cual tanto la ausencia de mercado interno como una censura que se hacía más opresiva a medida que se sucedían los años de "proceso" militar obligaron a publicar su obra, cuando no exiliarse -como es el caso de Altuna y tantos otros- en el extranjero. Carlos Trillo fue un periodista que se acercó a la historieta como teórico para acabar convertido en guionista con producción regular desde 1975. Su obra, vasta y diversificada, abarca géneros aparentemente tan alejados como el realismo costumbrista, la trama histórica, la ciencia ficción y el policial. Horacio Altuna, por su parte, es un autodidacta que debutó en la profesión en 1965. Hasta 1982, año en el cual fija su residencia en España, compaginó su trabajo frente al tablero con la secretaría de la Asociación de Dibujantes Argentinos y la docencia del dibujo en la Escuela de Bellas Artes de Buenos Aires. Su talento gráfico y sus innovaciones en la planificación de la página le hicieron merecer el premio *Yelow Kid* al mejor dibujante otorgado en el Salón de Lucca de 1986. Ambos empezaron a colaborar en 1975, cuando crearon para el diario *Clarín* una tira, *El Loco Chávez*, que fue publicada durante doce años ininterrumpidos (y de la cual se vio una recopilación por estos pagos a Cargo de Norma Editorial, concretamente el número 13 de su colección B/N y en algún número de la revista *Cimoc*). A ella le siguieron *Las puertitas del Señor López*, *Charlie Moon* y *Merdichesky*, series cuya calidad y éxito les abrieron las puertas del mercado europeo y que fueron publicadas en España por el malogrado Toutain, quien contrató a Altuna para Selecciones Ilustradas.

Cuando *El último recreo* vio la luz entre 1982 y 1983 en las páginas de la revista *1984* los tebeos de ciencia ficción se encontraban marcados, como tantas otras cosas, por la Guerra Fría. Más concretamente por el temor a una escalada bélica de proporción planetaria que arrasara con la vida tal como se conocía hasta entonces. Y esta serie de Trillo y Altuna no se substrajo a aquella tendencia. En ella se nos presenta un mundo postapocalíptico que, por una vez, no es herencia del empleo de los arsenales nucleares, sino de la acción de un ingenio muy sofisticado de destrucción selectiva bautizado como "Bomba Sexual". El estallido de este arma bacteriológica, ideada para aniquilar a todo ser humano que hubiera alcanzado -o alcance mientras duren sus efectos en el ambiente- la madurez reproductiva, dejó como únicos supervivientes a niños y adultos esterilizados. Carlos Trillo supo aportar a este punto de partida cataclísmico, repetido hasta la saciedad en la historieta, el cine y la literatura de la época, un enfoque relativamente novedoso que le permitió exponer sus inquietudes sociales, ofrecer una radiografía de la condición humana y ofrecernos unos guiones sólidos y desencantados.

El álbum se estructura en doce historietas autoconclusivas en apariencia. Cada una de ellas desarrolla una anécdota desesperanzada que muestra la difícil adaptación de unos niños perdidos en un mundo para pero sin adultos, dominado por el caos de la lucha por la supervivencia: la progresiva pérdida de inocencia de unas criaturas inmaduras abocadas a reproducir los defectos de la sociedad en cuyo seno nacieron. En sus páginas se dan cita la desorientación, el sentimiento de vulnerabilidad, la cobardía, la vanidad, la desconfianza, los celos, el desprecio, el egoísmo, la avaricia, la insolidaridad, la pérdida de horizontes y modelos de comportamiento, el abuso de la fuerza, la coacción al indefenso, el apego a lo superfluo... El catálogo de sentimientos y actitudes que, en definitiva, originaron la situación en que se ven inmersos. El conjunto de este anecdotario constituye un todo

coherente en cuyo seno avanza una narración recorrida por el temor a crecer que caracteriza todo relato que describa la aprehensión de la realidad conocida como mundo adulto y que en *La ciudad muerta* adquiere sus tintes más dramáticos. La adolescencia, espada de Damocles que pende sobre los personajes de *El último recreo*, se erige en metáfora del temor a abandonar la comodidad de la niñez que -quien más, quien menos- todos hemos sentido: de la desorientación a la cual nos somete el encuentro con nuestra sexualidad, sobre todo si habitamos una sociedad en cuya educación el concepto de pecado carnal tiene un peso específico considerable. Todos los grupos humanos han tenido y tienen (en el caso del Cristianismo, el conjunto de creencias que más de cerca nos toca, son la Primera Comunión y la Confirmación) ritos de paso que marcan el comienzo de la madurez. Caracterizados por simbolizar más o menos explícitamente la muerte y resurrección del individuo, en ellos el niño da paso al adulto, al ser completo y preparado para conocer y afrontar los secretos de la vida. A los personajes de la serie que nos ocupa se les escamotea el auxilio de estos mecanismos culturales que suavizan el tránsito. Para ellos -como ocurre entre la infancia más necesitada de nuestra realidad- es traumático, obligado por las circunstancias. Y, en el caso del despertar sexual, de consecuencias fatales.

La docena de historias que componen la obra que nos ocupa pueden dividirse en dos bloques. El primero de ellos presenta la situación de una ciudad, de cualquier ciudad, tras el holocausto. Los ambientes urbanos opresivos, claustrofóbicos, sembrados de cadáveres que pocas veces se muestran al ojo del lector pero cuya presencia se intuye, muestran un deterioro y un abandono que aumentan al ritmo de la mengua de alimentos y esperanza. A los juegos sin cortapisas de padres, maestros o autoridades les sucede la rapiña. A renglón seguido ésta es substituida por conatos de organización improductivos, guiados no por la ley de la razón sino por la de la coacción. De forma paralela se presentan los rostros que poco a poco cobran el protagonismo de la serie, un puñado de críos unidos por la necesidad y la marginación por parte del resto.

QUE ?
EN QUE SI FUERA DE LA CIUDAD SEGUIRÁ CONTAMINADO EL AIRE Y SI A UNO SE LE DESPIERTA EL SEXO, LAS GANAS DE... SE MORIRÁ COMO OCURRIÁ ALLÍ...
Y, NO SÉ...

Cartas de los mayores, constituye un punto de inflexión en esta parte urbana y es, junto a *Cosas que quedan en el camino*, una de las historietas que mejor evidencia lo que de viaje iniciático tiene la serie. En la primera Rana y Fino, junto a una muchacha sin nombre, terminan de abrir sus ojos a las sombras del estado adulto a la vez que comprenden que su única posibilidad pasa por salir de una ciudad que ya no puede satisfacer sus necesidades primarias. En la segunda los miembros del grupo que se forma en torno a ambos chicos, conforme dejan atrás el asfalto, deben afrontar la renuncia a aquello por lo que sienten más apego, a objetos alrededor de los cuales habían girado sus vidas hasta entonces pero que obstaculizarían su supervivencia. El hecho de que se trate de juguetes enfatiza el simbolismo de su marcha: el abandono de la urbe es el comienzo del fin de su infancia.

El segundo bloque se adentra en espacios abiertos, en un mundo rural que no deja de ser claustrofóbico. Quienes huyen de la ciudad han de encontrar un lugar donde establecerse y, para ello, salvar las mismas dificultades de las que pretendían evadirse. En el campo continúa una lucha por la supervivencia más ardua día a día, atenazada por la inseguridad de que los efectos de la "Bomba Sexual" hayan prescrito. El desarrollo hormonal sigue su curso y todo esfuerzo puede ser vano. Las pequeñas comunidades agrarias se consolidan, los cielos se despejan tímidamente y dejan paso libre a un ténue rayo de optimismo. La comprensión mutua abre un resquicio a la esperanza simbolizada en la cópula interracial de la última página, en el deseo de poder crecer en paz formulado por Rana. Sin embargo, el temor expresado en sus ojos aleja del ridículo a este final apologético del *beatum ille*, del imposible retorno a la naturaleza. Por ellos sabemos que se ha completado el viaje de iniciación de su poseedor. Por fin ha comprendido que el ser humano no puede substraerse a su idiosincracia, a sus sombras y luces; que este aparente nuevo principio no es más que el prólogo de un eterno retorno. La mirada que Altuna tan bien sabe plasmar sobre el papel redime en parte una historia que argumentalmente podría haber soportado muy mal el paso del tiempo.

Cuesta imaginar un dibujante más apropiado para *El último recreo* que Horacio Altuna. Cuando acometió su realización llevaba siete años colaborando con Carlos Trillo y existía un grado alto de compenetración entre ellos. El resultado es, probablemente, el mejor trabajo de ambos hasta la fecha. Con un estilo definido y reconocible, el historietista argentino ofreció en esta serie una planificación muy meditada, una puesta en página ejecutada con sencillez engañosa que recogía todo el saber acumulado en casi veinte años de práctica de la profesión y profundizaba en hallazgos ya presentes en *Charlie Moon* y *Merdichesky*. El sentido de la narración gráfica del que hace gala le permite marcar el ritmo de lectura, ora ralentizándola, ora acelerándola, ora haciendo uso del silencio. Cada plano, cada detalle, cada iluminación, cada mirada se aleja del efectismo vacuo para ponerse al servicio del relato y contribuir a crear la atmósfera precisa que recree la desesperanza y el pesimismo que tiñen los guiones de Trillo. En los escenarios expresionistas en negro y blanco que nos hace creer reales inserta la figura humana: unos personajes caracterizados a la perfección y dotados de la expresividad corporal y facial precisas para llevar a buen puerto su empresa. Pocas veces se ha visto en un tebeo que no tuviera la firma de Carlos Giménez un retrato tan fiel de la mirada infantil; menos aún unos cuerpos y rostros que con tal economía de trazo, más bien precisamente gracias a ella, transmitan tantas sensaciones. Sus preadolescentes, sean masculinos o femeninos, sugieren con sutileza la mixtura de sensualidad e inocencia propia de una sexualidad emergente, que intuimos a flor de piel aunque casi nunca se explicite. ¡Cuánto podrían aprender de estas páginas algunos dibujantes que, dentro y fuera de nuestras fronteras, se empeñan en hacernos creer que sus figuras hipertrofiadas y de encantos sexuales nada implícitos representan púberes!

Tragaperras, aparecida en las páginas de *Zona 84*, y la continuación de *El Loco Chávez*, serie finalizada en 1988, han sido los últimos trabajos de Altuna junto a Trillo. Con *Ficcionario* iniciaría una carrera como autor completo dominada por un uso brillante del color y caracterizada por una temática de ciencia-ficción con leves tintes sociales que, si bien nunca alcanzó la frescura de *El último recreo*, se vio truncada por el desplome generalizado que la industria de la historieta viene

sufriendo desde finales de los ochenta. Su facilidad para representar la voluptuosidad femenina le abrió las puertas de la revista *Playboy*, en cuyas páginas realiza una labor alimenticia que no siempre da idea cabal de sus capacidades como historietista. Ante una recopilación de las mismas un amigo sentenciaba que "Altuna siempre dibuja todas las mujeres igual", a lo que otro replicó (y perdonad comentario tan machista): "sí, pero... ¡Ojalá todas las mujeres fueran igual a las de Altuna!".

La reedición de *El último recreo* que Planeta-De Agostini nos ha ofrecido con motivo del último Salón del Comic de Barcelona resulta ejemplar. En primer lugar porque facilita el encuentro (que dudo llegue a producirse realmente) de los lectores más jóvenes con una obra que a buen seguro no conocían, alejada de las coordenadas actuales de la historieta española, dividida -como bien afirma Pepe Gálvez desde las solapas del libro- entre el elitismo minoritario y la mimesis de modelos agotados. En segundo término por el cariño y cuidado manifiestos en una labor editorial tan sólo lastrada por ofrecer como ilustración de portada una viñeta ampliada y coloreada con acierto por Jaime Martín. No sabemos los motivos de la ausencia de una producción ex-profeso realizada por Altuna, pero hubiera sido la guinda a tan apetitoso pastel.

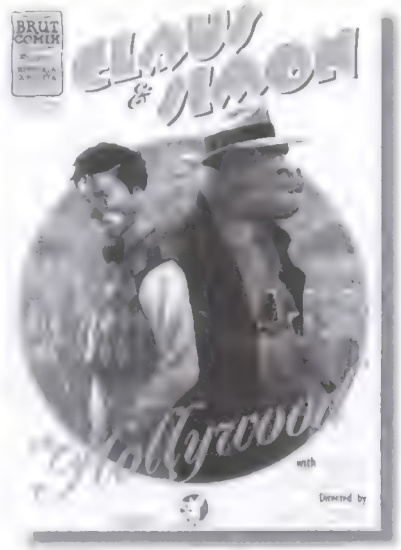
Eduardo García Sánchez

Claus & Simon en Hollywood

Santiago Arcas/Daniel Acuña

La Cúpula

El título que nos ocupa supone el estreno profesional de Santiago Arcas (Cartagena, 1974) y Daniel Acuña (Águilas, 1974), dos licenciados en Bellas Artes que actualmente residen en Barcelona. Este joven equipo artístico se dio a conocer en el fanzine murciano *El Tío Saún*, para cuyas páginas crearon a los protagonistas de este volumen. Con ellos ambos autores quisieron dar forma a una pareja de personajes actores a los que situar en épocas y circunstancias diferentes, ya sean estos el Polo Norte en los albores del siglo XX o, como es el caso, el Hollywood que vio medrar el cine sonoro en detrimento de las películas mudas. Para esta primera entrega de lo que se pretende sea una serie, Santiago ha desempeñado la función de guionista y dibujante de un *storyboard* que Daniel se ha encargado de plasmar en el papel. Aún por confirmar, Hernán Migoya nos ha comentado la posibilidad de publicar un especial de 52 páginas ambientado en el siglo pasado. En él se narrarían las peripecias de Claus y Simon durante una travesía marítima. Esperamos que estos proyectos se concreten y Arcuña Productions continúe ofreciendo obras de calidad pareja a la aquí comentada.



En *Claus & Simon en Hollywood* Arcas y Acuña recrean el esplendor, las miserias y los excesos de una época en la cual las grandes productoras cinematográficas estadounidenses hacían negocio a la vez que ofrecían espectáculos intemporales. En su empeño aportan unas dosis de añoranza, ensoñación y magia equiparables a las vertidas por Stanley Donen y Gene Kelly en *Cantando bajo la lluvia* y que denotan una idolatría por los artífices de aquella fábrica de sueños no exenta de desmitificación. Ofrecen un producto que, en la línea de las mejores comedias, al finalizar deja a su consumidor en un estado de agridulce meditación. En las 32 páginas de esta perla desfilan meritorias en busca de su primer papel, astros en ciernes, estrellas resplandecientes

ajadas glorias que han visto apagarse su brillo, figurantes que nunca saldrán del anonimato, eternos actores de reparto, espíritus pragmáticos que siempre se han adaptado a las vicisitudes, seres derrotados por la realidad, figuras cuya actitud en la vida real contrasta con la imagen que de ellas se proyecta en la pantalla... En definitiva, personalidades de carne y hueso fácilmente reconocibles tras el supuesto anonimato del juego de identidades ficticias propuesto por guionista y dibujante. Todo este "reparto" se pone al servicio de un argumento que hace de la sencillez esa virtud a menudo perdida en vacuos juegos de artificio y "recita" unos diálogos fluidos, nada impostados, que colaboran a lograr la definición de cada personaje. Un guión que tan sólo muestra una mácula destacable: el comentario redundante vertido por Dalton Fassbender tras conocer el contenido de la nota del suicida.

El dibujo de Daniel Acuña no desmerece la labor de Santiago Arcas. Las planchas hacen gala de una secuenciación y elección de planos inteligentes: nos enfrentan a una planificación meditada y madura que revela reflexión y habilidad narrativa por parte de sus artífices. Dado el sistema de trabajo seguido por los miembros de Arcuña Productions, imaginamos que el mérito de la puesta en escena deben compartirlo al alimón. Por otra parte, el estilo gráfico, preciosista y sencillo, se convierte en una herramienta más de ambientación al tiempo que el trabajo de las expresiones faciales se acopla a los diálogos para caracterizar los personajes. Incluso aquellos que, como los periodistas de la primera página, mantienen una presencia tangencial pero importante para situar al lector. Esa preocupación por crear la atmósfera adecuada a la época retratada ya se hace evidente desde una portada deliciosa donde tipografía e ilustración se cuidan de remedar un cartel cinematográfico del momento. *Claus & Simon en Hollywood*: una sorpresa muy agradable.

Eduardo García Sánchez

El Demonio Rojo
Mauro Entrialgo
La Cúpula

Miércoles, 20 de mayo. Al filo de la media noche. Mientras escribo esto, hay un montón de monos en las calles que se dedica a ir de un lado para otro, accionan de forma compulsiva el claxon de sus coches, gritan no sé qué consignas. Se ha preparado para mañana, dicen, un gran Desfile de la Victoria que colapsará probablemente la ciudad. Un entusiasmo suicida caldea la atmósfera (las tormentas diarias constituyen, además, telón de fondo ideal para el Apocalipsis, con su seco látigo de ozono y su arrebato de agua tibia). Cualquiera diría que hoy se ha acabado el paro, que se ha descubierto una vacuna universal, algo trascendental para la especie humana. La alegría incendiaria se debe, sin embargo, a algo relacionado con el fútbol. El motor de la Nueva Europa.

Personalmente, en días como el que se avecina, en noches como la de hoy, preferiría poder emigrar a Urano, por ejemplo, y quedarme por allí hasta que el sol se enfríe (o hasta que al imbécil arrogante subido a los hombros de la pobre, muda Cibeles, le crezca un cerebro). Ante la imposibilidad del exilio, el último refugio bien puede ser la lectura de *El Demonio Rojo*, otro álbum del multiinstrumentista Mauro que recopila esta vez las páginas que de su célebre personaje han ido apareciendo en *El Víbora* durante los últimos cuatro años, además de las tiras de *Jorge y Blanca* que publicó *El País* durante el verano de 1995. La televisión apagada, las ventanas cerradas para no escuchar los aullidos (y por si los botes de humo, que esa es otra). Y unas risas a costa de unos personajes que demasiado a menudo se comportan como gente muy cercana, como nosotros mismos. Risas cálidas, por lo tanto, de reconocimiento.

Mauro Entrialgo, uno de los historietistas más ubicuos y activos del planeta, lleva ya un buen puñado de años desarrollando su personal universo de vidas cruzadas en distintas cabeceras y for-

¿POR QUÉ, ENTONCES, ME ENVIDIÁIS? OS LO DIRÉ, AMIGOS, YA BASTA DE ECHARLE LA CULPA A LAS CHICAS: A LOS CHICOS NO NOS GUSTA MUCHO FOLLAR, LO QUE NOS GUSTA ES FOLLAR POCO PERO CON MUCHAS CHICAS.

PUES BIEN, RECUERDO PERFECTAMENTE QUE, EN LA ESCENA FINAL DE ALIEN, RIPLEY SALE EN BRAGAS LUCIENDO UN MODELO TÍPICO DE FINALES DE LOS SETENTA.
14

matos. Amante del disparo de precisión y la frase brillante, cultiva como pocos el gag de una página con un pulso que a uno le recuerda un poco a la vieja escuela terrorista de Bruguera, salvando las muy considerables distancias), apoyado siempre en unos diálogos elementales, a menudo brillantes, y en la gestualidad naíf de sus muñecos de trazo blando, en su talento para una suerte de caricatura amable de tipos universales. Lo que diferencia su trabajo del de otros compañeros de viaje menos afortunados (pienso en Rabo, por ejemplo, pero también en tuneos y comictivos varios, practicantes del tiro con perdigones y sal muy gruesa) es la creación de personajes y su fidelidad a los mismos. A lo largo de los años, hemos aprendido a reconocer y apreciar las distintas personalidades de Drugos y Rafa, de Blanca y Atomo, de Tyrex, les hemos seguido en sus idas y venidas (o más bien hemos podido disfrutar de sus varias vicisitudes gracias a las distintas recopilaciones que arqueólogos como El Pregonero o TMEO han ido poniendo en la calle), los hemos hecho un poco nuestros, como hacemos nuestros a los personajes de nuestra telecomedia preferida.

De hecho, es precisamente eso lo que Mauro va poco a poco desarrollando en sus páginas: una fragmentaria, demencial comedia de situación que algún día podremos recuperar como cuaderno de bitácora de lo que fueron las dos últimas décadas del siglo XX, una suerte de minúsculo y personalísimo ejercicio de antropología pop que no abandona en ningún momento su vocación de comedia de costumbres: su vocación, en última instancia, y eso es lo que de verdad importa, de comedia.)

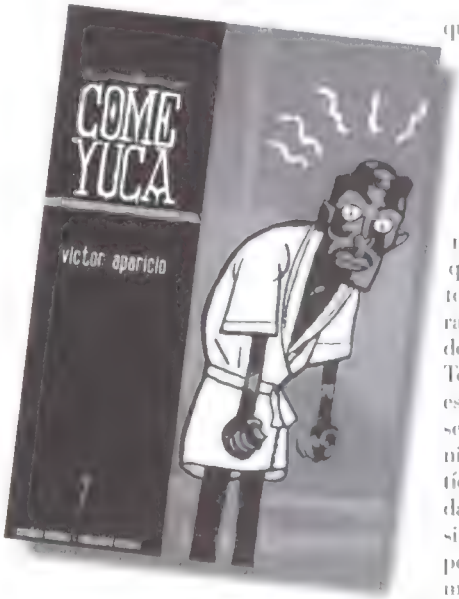
Habrá quizá gente que no acabe de entender mi insistencia en la naturaleza humorística del trabajo de Mauro, porque sigue existiendo una cierta resistencia a considerar el humor algo serio (valga la paradoja). Podríamos irnos por la tangente y hablar de sus cualidades como historietista (que las tiene, y no pocas; insisto en su capacidad para la construcción del gag de una página, que es una cosa muy difícil que empezó a cultivarse allá por los albores del medio, hace ya, dicen, un siglo, y que gente como Vázquez o Coll convirtieron en nuestros viejos tebeos en un auténtico arte de equilibrios y poesía; no está Mauro, aún, a su altura, pero es de los que más se acercan a veces, en alguna plancha afortunada; más al primero, desde luego, que al segundo, que continúa a años luz de todos), pero es que el humor (también el de Mauro) forma una parte esencial de lo que quiero entender por cultura. Reír los chistes mínimos (afilados en ocasiones como bisturíes) de este álbum nos aisla, durante unos momentos preciosos, del ondear frenético de banderas en que este país va convirtiéndose día sí y día también. Cuando este verano vayan llenándose las calles abrasadas de tristes imágenes de escayola paseadas en pías danzas de la lluvia, volver a las páginas premeditadamente livianas de Mauro Entrialgo tendrá el sabor picante de la disidencia. (Leer va siendo, de cualquier forma y cada vez más, un puro disentir. Reír lo fue siempre.

La Cúpula inicia con este libro una nueva colección bajo la cabecera genérica *¡Me Parto!* en la que darán cabida a gente como Alvarez Rabo, König, Wolinski... Bienvenida sea esta iniciativa de álbumes baratos que recopilan obra dispersa y por tanto difícil de recuperar, y que además reivindican la historieta humorística por sí misma, en lugar de como relleno de paginación.

francisco naranjo

[*También La Factoría acaba de publicar como primer número de su colección Piscolabis un cuadernillo titulado* El efecto solomillo, *que recopila materiales diversos obra de Mauro.*]

AHORA QUE LA EXPERIENCIA Y CONFIANZA EN MÍ MISMO ME PERMITEN LIGAR CON MAYOR FACILIDAD, ESTOY YA MAYOR Y ME CANSO EN CUANTO ECHO CUALQUIER MINIPOLVO.



Come Yuca
Victor Aparicio
Camaleón/Malasombra

Si buceáramos en las profundidades del remoto *Madriz*, con el radar puesto de detectar supervivencias, nada nos resultaría menos coyuntural de rescatar, de tan enardecido pasado, que las aportaciones de Víctor Aparicio. Otros fueron mejores (quizá), otros rompieron más, pero lo que se dice fuera de la coyuntura, el que más Víctor. Puede coincidir en la época con un cierto revivir de lo castizo y de lo latino, por lo propio, por aquel darse cuenta al final de que la cultura nativa, rancia, callejera, madrileña, existe y vale un puñao.

Pero Víctor hacía gracia entonces y hace gracia ahora. Gracia como la tiene que hacer un historietista, presentando las situaciones desde el punto de vista que a ti se te ha pasao por ir de mal humor, regocijándose en las paradojas y quitándole peso a la gravedad de las tragedias. Y sacando las cosas de la calle y de la noche, que es donde la gente vive y hace chistes, cuenta penas o le pasan cosas. Las mil y una peripecias de toparse con la realidad al salir a ganarse el cocido.

El humor de Aparicio además, normalmente, no se queda en terminar el chiste sino que la situación le da para moraleja. Lo estupendo, lo ligero que resulta es que no parece Dios Padre el que nos suelta la charla, sino algún diablillo cabroncete escapado del frenopático de Pedro Botero, que es donde deben tener a los cuerdos a los que se les ha quitao el miedo.

Y además, Víctor dibuja que no es normal. De los que parece que nació sabiendo. Le ves de todo y de todos metido entre sus rayas y manchas pero no es nadie de ellos, les ha copiao muy poco. Todo le sale con su aquél. Es seco, es envarado, es esquemático, es sencillo, pero si lo miras más rato, ni de coña son incapacidades. El tío recorta, quiebra, planta y manda y consigue un registro de expresividad de tebeo como los de antes, pero con dibujo que, encima, es moderno.

Las historietas que nos traen, de nuevo los de Malasombra/Camaleón, en esta especie de cruzada porque no se pierda lo escaso de valioso que hemos tenido, son pocas y de diversas épocas, aunque esencialmente dos: mediados ochenta y mediados noventa. Pocas, porque si te quedas con buen rollo siempre quieres más y también porque Víctor, como otros ya ilustres comedores de yuca, no nos han regalado tampoco tantas. Y las épocas, no es que se noten en mucho más que el fondo negro o blanco. En la del grupo musical, que es actual, se ve que no ha perdido gracia ni ojo arrabalero.

Las primeras, en una o dos páginas, nos recuerdan esa época de africanos por la Gran Vía y garitos de salsa caribeña en liberal remix con madrileñismo gamberro. Las lecciones que imparte la parca las adereza Víctor con pasadas mortadelarias sin cortarse ni un pimiento. Te mete al destino por paradojas y a veces es para bien y otras para bastante mal. Ni toma partido ni se ablanda por unas hostias, que no hay que olvidar, por si no lo he dicho, que tratamos con humor negro, aunque lo pinte un latino.

De las de segunda época, me sobra la doble página sin viñetas y con chistes sueltos. Le falta su punto. Es mi opinión. El experimento a lo *Little Lady Lorekins and the Old Man Muffaroo* (ver la *Historia de los Comics* del Toutain pa la referencia), la verdad es que para el esfuerzo que cuesta no le veo que aporte mucho sobre la idea original que le limita más que permitirle cosas. El resto me gustan todas y echo de menos más páginas.

Lo que sí que sería interesante, en relación con esta colección, es que todos estos dibujantes que rescatan pudieran seguir trabajando en lo suyo y no se quedara, como tantos capítulos de la cultura autóctona, en anécdota de cuatro que valían y uno que se murió.

Enrique Vela

PERMÍTAME QUE LE FELICITE SEÑOR. ES USTED EL COLMO DE LA FOTOGENIA TELEVISIVA. SOY BERNARDO PIEDRARREDONDA EL JEFAZO DE TELE CACHO. ¡LE CONTRATO EN EL ACTO!
PERO... ¡SI SOMOS DOS
PERO ¡SI SOMOS DOS
¡... Y ADEMÁS HACE VOZ EN STEREO!

Detective Conan
Gosho Aoyama
Planeta-DeAgostini

Antes que nada, y como en un programa de Nieves Herrero, he de confesar una debilidad (de las que son confesables, claro): a pesar de que habitualmente me cuesta mantener la concentración durante más de un par de segundos, sin embargo cuando detecto una mención al mito de Sherlock Holmes, bien ortodoxa como la excelente serie de Granada Televisión con el tristemente fallecido Jeremy Brett o bien extracanónica como la fabulosa *Asesinato por Decreto*, se me despierta un interés inusitado que se refleja en la necesidad imperiosa de conocer, de poseer el objeto en cuestión, sea éste un libro, una película o, como el caso que nos ocupa, un tebeo. Así pasa, claro, que normalmente el interés no se ve correspondido con el valor de la cosa en cuestión. No es éste el caso de *Detective Conan*.

Uno ya sabía (por lo menos, de oídas) que en el manga caben todo tipo de temas, desde el fútbol a la comedia romántica, de la ciencia ficción a las artes marciales. Pero tropezarse con *Detective Conan* no deja de ser una sorpresa, porque parece un compendio de todos esos géneros y un par o tres más, verbigracia la intriga detectivesca, pero de eso hablaremos luego.

El argumento es como sigue: Shinichi Kudo, un prometedor e inteligente estudiante de instituto que ejerce, como su héroe de novela, de detective consultor de la policía cuando ésta se ve superada por las circunstancias, se ve metido en una intriga que acaba con él mismo convertido en... un chaval de seis años. A partir de entonces, seguiremos sus peripecias para intentar recuperar su tamaño y edad originales. Por supuesto, ahora que es un niño de seis años se le niega toda la atención de la que gozaba cuando era un reputado detective, con lo que tendrá que utilizar todos sus (divertidos) recursos para llamar la atención de los torpes investigadores sobre las pruebas que va descubriendo.

Como en los mejores mangas llama la atención su poderoso variopinto y dislocado reparto caracterizado con un par de brochazos que nos dicen más de ellos que 500 páginas de *X-Men* nos pueden decir de los alumnos de Xavier. Poder se síntesis, que se dice. El protagonista, Shinichi, le va a tal extremo su adoración por Holmes que, siguiendo sus consejos, decide practicar un deporte que complete su formación como detective. Si en el caso de Sherlock estos eran el boxeo y la esgrima en el de Shinichi es, atención... ¡El fútbol! Si Holmes se estrujaba la mollera mientras rascaba perezosamente las cuerdas de su Stradivarius, Shinichi consigue el mismo efecto peloteando como Ronaldo. Y, evidentemente, el Conan que

escoge como su nombre infantil viene del nombre del escritor escocés creador de Sherlock Holmes. Ran Mouri, la chica que no podía faltar, es compañera enamorada en silencio de Shinichi, más tarde la figura protectora del pequeño Conan, capitana del equipo de karate y la hija de un policía fracasado metido a detective mediocre. Kogoro Mouri es el padre de Ran, retirado de la policía por torpe y abandonado por su mujer. Ahora es un detective bastante patético que va a cosechar un éxito tras otro gracias a Conan, que lo va a utilizar (sin que Kogoro se dé cuenta, por supuesto) para exponer sus brillantes deducciones que de otro modo pasarían inadvertidas, porque ya decimos que a un niño de seis años no le hace caso nadie. Kogoro es el *comic relief* de la serie, especialmente hilarante en la ocasión en que, encargado del asesinato de un hombre en el apartamento de una famosa cantante, señala consecutivamente a todos los presentes como los posibles asesinos.

Las intrigas detectivescas de *Detective Conan* (ni más ni menos que 4 en apenas 180 páginas) son divertidas, entretenidas e ingeniosamente planteadas, y sus posteriores resoluciones a cargo de Shinichi/Conan son brillantes modelos de lo que Holmes llamó *La Ciencia de la Deducción*, mezcla de investigación y espectacularidad. Una señal en el suelo, unas gotas de agua, y, sobre todo, su capacidad de observación le bastan a Shinichi para dar inexorablemente con el culpable.

No menos inteligentes son las escenas cómicas, y las hay de todas clases, tiernas y descacharrantes, sutiles y gruesas. Acciones paralelas, que se desarrollan en la misma viñeta que la acción principal, batacazos que oportunamente cortan momentos climáticos, todo mamado de la mejor escuela Takahashi (y no se me ocurre una escuela mejor).

Así, en *Detective Conan* tenemos un tebeo que resulta prácticamente un catálogo de recursos y un ejemplo de lectura inteligente, donde está perfectamente ensamblado lo romántico, lo cómico, lo decididamente bufo y lo detectivesco.

No sé cómo lo veis vosotros, pero cuando yo tenga otro caso difícil, lo primero que voy a hacer es llamar al detective Shinichi Kudo.

gonzalo quesada

Gran Circo Capuccino
Oscar Julve
Glénat

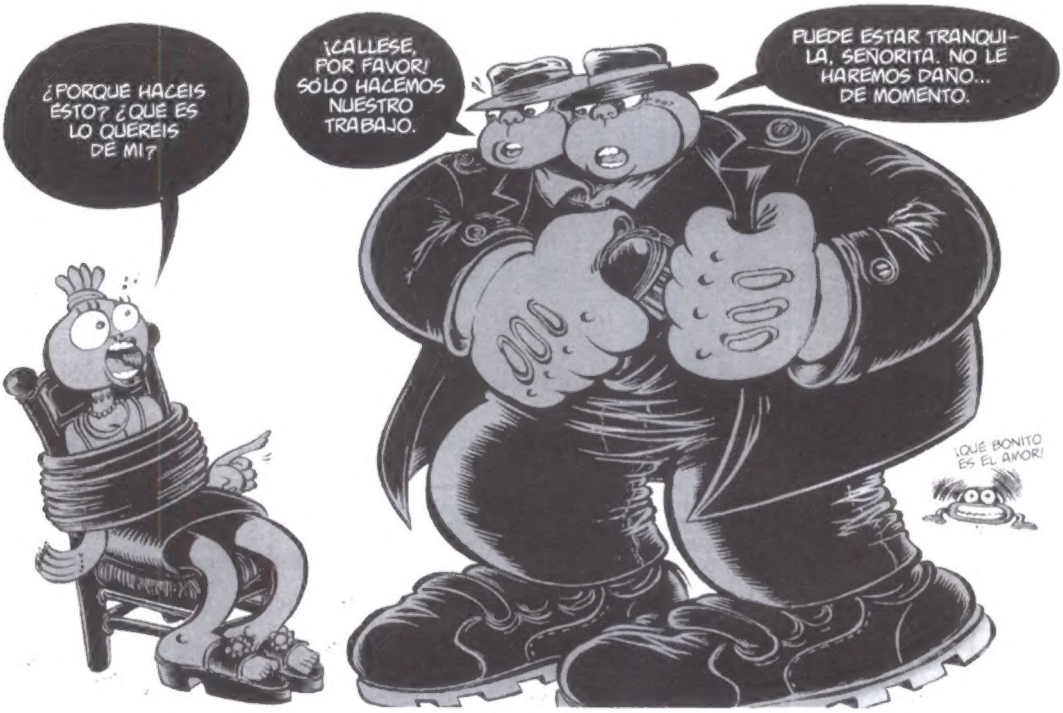
No sé para ustedes, pero para mí fue el chiste de Enrique el Murciélago, el de su involuntaria e inconsciente fuga de la prisión del Valle de las Zarzamoras, el momento que me confirmó la aparición de una nueva voz creadora a tener en cuenta en nuestro erial viñetero. (Esa voz, por supuesto, eran cinco en realidad, pero se armonizaban con precisión para cantar los sorprendentes y divertidos sucesos que tenían lugar en el Lirondo universo que habían creado).

He leído los cuatro números aparecidos hasta la fecha de *Gran Circo Capuccino* esperando, página tras página, encontrarme con un momento semejante. Y lamento tener que decir que ha sido en vano.

Circo Capuccino es desde su primer número un producto más profesional y pulcro en su aspecto visual de lo que lo fueron los primeros números de *Mondo Lirondo*. Óscar Julve demuestra habilidad en el manejo del pincel, de los recursos infográficos, en la puesta en página... Pero carece del carisma contagioso de que hacían gala todos los componentes de La Penya (y que luego ha explotado en sus trabajos individuales, con especial virulencia en el caso de Monteys). En realidad y a pesar de los incontestables parecidos entre el trabajo de Julve y el de La Penya, en este *Circo Capuccino* hay más, por ejemplo, del humor absurdo e idiota de Edika y de su recurso a la improvisación, que del ingenio y la capacidad de creación de personajes del ya desbandado quinteto.

La mayor semejanza entre el *Circo Capuccino* y el *Mondo Lirondo* puede residir en su creación de similares universos, mundos irreales e indefinidos, pero con base en la realidad, que nos remiten a otros, de índole pro-infantil, habituales de tebeos y dibujos animados (no creo que haga falta citar ejemplos), convenientemente subvertidos (signo de los tiempos) mediante la introducción de elementos corruptores (léase, sexo y violencia). Universos ambos, habitados por seres antropomórficos de sorprendente calaña, mucho más sorprendente en *Circo Capuccino* por lo indefinible (¿animales? ¿vegetales? ¿minerales? ¿...?).

En cambio, si en *Mondo Lirondo* encontrábamos toda una larga nómina de personajes que se disputaban el protagonismo con sus particulares idiosincrasias (mi favorito, repito, Emilio el Murcié-


¿PORQUE HACEIS ESTO? ¿QUE ES LO QUEREIS DE MI?
¡CALLESE, POR FAVOR! SÓLO HACEMOS NUESTRO TRABAJO.
PUEDE ESTAR TRANQUILA, SEÑORITA. NO LE HAREMOS DAÑO... DE MOMENTO.
¡QUE BONITO ES EL AMOR!

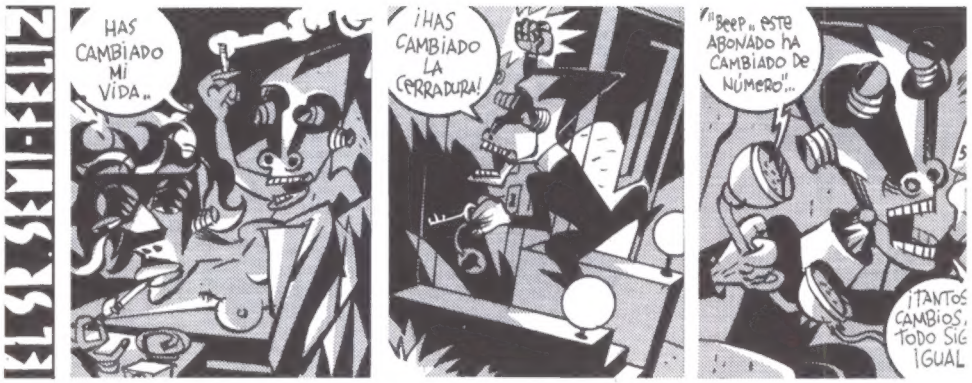
lago), los personajes de Julve son uniformemente grotescos, alucinados y canallescos y la trama (por así llamarla) avanza, a golpe de repentización, por terrenos escasamente estimulantes (el chiste de la invasión alienígena es patético -y él lo sabe-). Quizá uno de los pocos momentos que se antojan ingeniosos es cuando Julve representa a una turba humana, que se lanza a la calle para manifestarse en contra de la invasión alienígena que los acecha (en clara parodia de las masivas, "solidarias" y "democráticas" manifestaciones que se han producido recientemente en nuestro mundo real), y que se torna en jauría linchadora cuando detectan la presencia de un extraterrestre perdido. El acierto reside en que Julve dota a esos ciudadanos indignados con la apariencia de muñequitos (los famosos "clics" de Playmobil, en concreto) lo cual resulta una metáfora bastante hábil. Lo malo (y esto sirve como ejemplo del problema del que, en general, adolece el trabajo de Julve) es que los diálogos que acompañan la escena resultan redundantes y excesivamente enfáticos ("¡Este linchamiento será una fuente de felicidad momentánea!"; "¡Atacamos en masa porque así nada nos pasa!"), convirtiendo lo que pudo ser un momento de sátira inteligente en una gracieta fácil.

No me parece mal, al contrario, me puede parecer incluso positivo, que Julve haya decidido copiar el modelo *Mondo Lirondo*. Puestos a copiar, mejor es copiar algo cercano, bueno y, además, con un valor, digamos, representativo como el que posee *Mondo Lirondo*, que copiar lo que copian otros por ahí. El problema es que, insisto, Óscar Julve no consigue revivir el espíritu entrañable que (a pesar de la vehemencia y el cafrerío que también tenían presencia destacada en sus páginas) presidía el tebeo de La Penya. Supongo que tampoco es objetivo único de Julve el recrear la esencia de *Mondo Lirondo*. Supongo que aspirará a mostrar una personalidad propia y es posible que, con el tiempo, lo vaya logrando.

¿ES QUE ACASO HAN SUFRIDO UNA REGRESIÓN QUE LOS HA DEVUELTO A LA FASE ANAL Y NECESITAN VIVIR AHORA LAS ETAPAS QUE DEBIERON QUEMAR EN SU NIÑEZ?

Como nota al margen: ignoro si realmente se está cumpliendo la periodicidad bimestral que se anuncia en los créditos, pero en cualquier caso los cuatro números aparecidos desde noviembre del año pasado suponen un ejemplo de capacidad de producción inusual en los tiempos que corren.

J. Edén



©javier olivares

los 3 marcianos

LOS TRES MARCIANOS SE CULTURIZAN...
EL GUIÓN: UN TIPO PIERDE A SU PERRO, QUE SE LLAMA "MENSAJE", Y LE PREGUNTA A UN SABIO QUE PASABA POR ALLÍ: ¿VIÓ A MENSAJE? ...RESPUESTA: SU PERRO, AMIGO, NO EXISTE. FIN.
LO PLASMÉ EN UN ESTILO INSPIRADO EN 17 VANGUARDIAS DISTINTAS, CON MUCHO NEGRO Y EVITANDO DEFINIR DEMASIADO AL TIRO, AL PERRO Y AL INTELECTUAL...
BUSQUÉ UN EDITOR INDEPENDIENTE, PUESTO QUE EL CONCEPTO FORMAL DEL PRODUCTO ERÁ UNA REFERENCIA A LOS ATAÚDES INFANTILES DE ORION BETA... NO FUÉ NI FÁCIL NI BARATO, Y... ¿QUÉ PASÓ?
¡VENDIMOS POQUÍSIMOS Y FUÉ UN FRACASO! ¡UNA TARDE DE TRABAJO... PERDIDA! AMIGOS... ¡EMPIEZO A ODIAR ESTE MEDIO!
mesa redonda
¿POR QUÉ LA CHUSMA NO COMPRA TEBEOS DE LOS BUENOS
MANEL FONTDEVILA '97

©manel fontdevila

Pablo Pachin y su perro Pachin Pablo

¿RECUERDAS LA PELÍCULA DE DORIS SIXPERDAY? PUES TU PADRE Y TU MADRE HICIERON LO MISMO PARA TENERTE A TÍ.
¿ESTÁS SEGURO? ¿LOS VISTE?
NO.
¿Y CÓMO PUEDES ESTAR SEGURO?
NO HAY OTRO MODO
AG!
¿ESTÁS SEGURO DE QUE LOS ESPERMATOZOIDES NO VUELAN?
QUIZÁS UNO, POR CASUALIDAD...

©jose luis ágreda

PABLITO *Dibujante español*

JE JE JE! LLEVO UN PAR DE AÑOS TRABAJANDO PARA U.S.A. JE JE JE! SOY MILLONARIO
MI TRABAJO ES TOTALMENTE MEDIOCRE, IMITO AL DIBUJANTE QUE ESTÁ DE MODA Y NO INTENTO INNOVAR EN ABSOLUTO. ¿PARA QUÉ?
ADEMÁS ME IMPORTA UN PIJO LA INDUSTRIA DEL COMIC EN ESPAÑA
AL MENOS TIENES EL VALOR DE ADMITIRLO
BAH! NO TIENE MÉRITO...
SOLO LO HAGO PARA HUMILLARTE
©SEN 98

DE LA SERIE: "HACIENDO AMIGOS EN EL MUNDO DEL COMIC".

©sergio bleda

VANESSA DURÁN PRESENTA:

SHEOL

CAMALEÓN EDICIONES

CAMALEÓN EDICIONES

¡HEY! ¡VAMPIROS! ¿TODAVÍA NO TENÉIS EL NUEVO NÚMERO DE SHEOL? PUES BÚSCALO EN TU TIENDA HABITUAL.

Serie limitada de 4 números. Bimestral. 250 ptas.

UR

CAMALEÓN EDICIONES